

JEUX DESCARTES PLUS

VOLUME 6

REGLES TRES AVANCEES POUR ILLUMINATI

SHERLOCK HOLMES DETECTIVE CONSEIL L'APPEL DE CTHULHU PARANOÏA
TABLE RONDE AMIRAUTE DEUXIEME DB MALEFICES LA TABLE RONDE AMIR
TENEBRAE LEGENDES DES 1001 NUITS PLAN BARBAROSSA STAR WARS
L'APPEL DE CTHULHU 1870 FLEURUS BATAILLE DE LA MARNE AVE
LEGENDES DE LA TABLE RONDE AMIRAUTE
TENEBRAE DEUXIEME DB 1870 FLEURUS
ILLUMINATI SOLFERINO ALESIA
WARHAMMER

Spécial

L'APPEL de CTHULHU

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-7408-0006-1

30 F

LE SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES

EDITO

Quels seront les jeux de l'an 2000?
On a beau dire, mais plus le temps passe, et plus cette question devient d'actualité.
Dans le domaine des jeux de rôle, après une décennie dominée par les thèmes médiévaux fantastiques, la tendance a un moment été aux adaptations littéraires. Mais depuis deux ans maintenant, la science-fiction a acquis droit de cité. Aujourd'hui, elle paraît plus forte que jamais et se livre désormais à des explorations prospectives de plus en plus originales. Torg, le dernier né de la gamme Jeux Descartes, a fait l'effet d'une véritable bombe outre-Atlantique. Alors que les éditeurs américains avaient tendance à se copier mutuellement, West End Games a produit un jeu hors du commun : univers d'une grande richesse, thème offrant d'infinies possibilités, règles novatrices... Bref, nous avons absolument tenu à en proposer une version accessible aux joueurs français et nous vous en reparlerons plus en détail dans un prochain numéro.
Mais les années 80 ont été également marquées par le développement des jeux de plateau. Ces descendants des jeux de société "de grand papa" offrent en effet de nombreux avantages : niveaux de plexité pour tous les goûts, sujets variés, parties limitées dans le temps, etc. Dans les années à venir, vous pouvez être sûrs que Jeux Descartes ne les négligera pas. Fidèles à notre politique, nous vous proposerons toujours des adaptations irréprochables des plus grands jeux de plateau anglo-américains. Mais nous n'oublierons pas pour autant les créateurs français !
Ce numéro de JD+ est un "Spécial Appel de Cthulhu", car nous nous devions de célébrer à notre manière le centenaire d'H. P. Lovecraft. Dans ses pages, vous trouverez aussi une extension "officielle" pour Illuminati, des variantes et des précisions pour vos jeux préférés... et bien d'autres choses encore! Nous espérons de tout cœur que vous prendrez autant de plaisir à lire ce JD+, que nous en avons pris à le réaliser.

Bonnes parties!

La rédaction

JD+/Jeux Descartes
5, rue de la Baume, 75008 Paris

Encart central et couverture :

REGLES *TRES* AVANCEES POUR ILLUMINATI

par Steve Jackson et Allen Varney, adaptation française Perceval Wilson

Comment ? Vous ne les avez pas encore tous ? !
(Pour chaque numéro, envoyez un chèque de 30 francs à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.)

JD+1: matériel délirant pour Paranoïa; Maléfices expliqué aux débutants; l'horoscope des alchimistes pour Légendes de la Table Ronde; le temps et les voyages en voiture dans L'Appel de Cthulhu; des précisions et des scénarios pour Friedland; un scénario pour Amirauté; des conseils tactiques pour Armada; des variantes pour Armada et Rencontre Cosmique.
JD+2: un écran "complémentaire" pour L'Appel de Cthulhu; le commerce dans Légendes des 1001 Nuits; comment créer de meilleurs scénarios pour Maléfices; encore plus de matériel délirant pour Paranoïa; une "Fiche de Gardien" pour L'Appel de Cthulhu; comment se faire éditer chez Jeux Descartes; notes et précisions sur Les Aigles; les marines secondaires pour Amirauté (1ère partie); des révélations sur Sherlock Holmes.
JD+3 "Spécial Star Wars": initiation, le Négociant Interstellaire, les combats spatiaux et l'astrographie dans Star Wars; la pègre dans L'Appel de Cthulhu; des signes secrets pour Paranoïa; les "méchants" dans Maléfices; une Fiche d'Aventure pour Légendes; trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles; Suprématie 2 ; les marines secondaires (2ème partie) pour Amirauté; des conseils tactiques et deux nouvelles cartes pouvoirs pour Rencontre Cosmique.
JD+4 "Spécial James Bond 007": au-delà des écrans, le S.P.E.C.T.R.E., un supplément au Manuel Q et l'écran du joueur pour James Bond 007; être ou ne pas être fantastique dans Maléfices; aux services secrets de la galaxie pour Star Wars; comment développer les Investigateurs de L'Appel de Cthulhu; la foi et La Table Ronde; les marines secondaires (3ème partie) pour Amirauté; règles d'initiation à Guet-Apens; Viva el Junta !
JD+5 "Spécial Warhammer": l'écran du MJ, des fiches de références, la magie en questions, les carrières et les personnages pour Warhammer; Les Années Folles et l'argent; les rencontres spatiales et une planète détaillée pour Star Wars; les armées révolutionnaires pour Les Aigles; les marines secondaires (4ème partie) pour Amirauté; tout sur la D.G.S.E. pour James Bond 007; de nouveaux sorts pour Premières Légendes Celtiques.

Direction de la rédaction : Jean Balczesak. Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : Lin Anglard, José Cuervos, Jacques Dalstein, Michel Gaudo, Pierre Lejoyeux, Bruno Martin, Anne Vétillard, Perceval Wilson, Pierre Zaplotny. Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et Niloufar Poozeshi, illustrations : Bernard Alunni. Photocomposition : InEdit, Photogravure : Linéa.

SOUS LES PROJECTEURS

Les dernières nouveautés de la gamme Descartes vous attendent dans votre boutique préférée. Allez les découvrir!

TORG

LA GUERRE DES REALITES

Ce nouveau jeu de la gamme Descartes est un véritable événement. Aux Etats-Unis il a déjà bouleversé les valeurs établies et défini les nouveaux concepts sur lesquels devront se modeler les jeux de rôle des années 90.

Imaginez une Terre envahie par des êtres extraordinaires, des pillards qui ont le pouvoir de changer la réalité. L'Amérique du Nord est peuplée de dinosaures. Les Iles Britanniques sont devenues un royaume de conte de fées. L'Europe Occidentale est soumise à un régime ultra-religieux et ultra-technologique. L'Egypte Ancienne existe à nouveau...

Notre monde a-t-il perdu tout espoir de connaître à nouveau sa quiétude d'antan ? Non. Des hommes déterminés peuvent s'opposer à la puissance inouïe des pillards et de leur mystérieux chef : Torg !

Dans la boîte du jeu, vous trouverez :

- Le Livre des Règles (148 pages).

Des règles novatrices, détaillées et pratiques permettant de découvrir tous les aspects de l'univers de Torg.

- Le Livre du Monde (80 pages).

Pour tout savoir sur les sévices que les envahisseurs ont fait subir à la Terre.

- Le Livre des Aventures (52 pages). Pour savoir comment créer et diriger des aventures, avec un scénario complet : "...Avant l'Aube".

- Les Chroniques de Torg (12 pages). Le premier numéro d'une revue qui vous présentera régulièrement de nouvelles règles et des idées de campagnes.

- Un jeu de cartes d'Evénements (150 cartes). Une des grandes nouveautés de Torg. Grâce à ces cartes, vous pouvez donner une nouvelle dimension à vos parties de jeu de rôle.

- Un dé à 20 faces spécial.

Avec sa présentation luxueuse, ses nombreuses illustrations et ses innovations, Torg est un jeu hors du commun qui a de quoi surprendre les joueurs les plus blasés. Conçu par l'équipe de West End Games (Star Wars, Paranoïa), il possède déjà plusieurs suppléments de très haute qualité (en cours de traduction). Oubliez les jeux du passé, entrez dans le troisième millénaire avec Torg !



L'APPEL DE CTHULHU

(4ème édition)

La version ultime des règles de L'Appel de Cthulhu. Une quatrième édition qui fera date dans les annales des jeux de simulation ! Plus complète, mieux organisée et mieux présentée, elle réunit sous la forme d'un épais livre de 192 pages : les règles complètes et révisées du meilleur jeu de rôle d'épouvante jamais conçu, le Guide des Années 20, les deux suppléments de Cthulhu, des dizaines d'illustrations en noir et blanc et en couleur, des précisions, de nouvelles fiches de personnages et de monstres, etc. Avec ses six scénarios, ses dizaines de sorts, ses cohortes de monstres et son organisation cohérente et pratique, cet ouvrage a de quoi séduire les amateurs les plus exigeants. Jamais le Mythe de Cthulhu n'a paru aussi vivant.

Si vous n'avez pas encore goûté aux angoisses distillées par H.P.Lovecraft,

voici l'occasion ou jamais de vous plonger dans un univers effroyable qui défie l'imagination. Même si vous possédiez l'ancienne version de L'Appel de Cthulhu, cette nouvelle édition vous sera vite indispensable. 1990 était l'année anniversaire de la naissance du Maître de Providence, Jeux Descartes se devait de commémorer cet événement.

STAR WARS

LE GUIDE DE L'EMPIRE

Les 144 pages de ce nouveau supplément de la série Star Wars ont de quoi faire frémir les Rebelles les plus aguerris. TOUS les secrets de l'Empire y sont révélés pour la première fois !

Depuis l'organisation de la puissance impériale jusqu'aux techniques d'endoctrinement employées pour les pilotes de chasseurs TIE, cet épais livre envisage les divers éléments qui ont permis à Palpatine de réduire une galaxie en esclavage. Vous découvrirez des détails concernant tout ce que vous n'avez jamais osé personnellement demander à l'Empereur : les caractéristiques des derniers vaisseaux de guerre, les méandres des services secrets impériaux, de nouvelles armes, des pièces d'artillerie d'une formidable puissance, l'ordre de bataille complet des troupes de l'Empire, des unités militaires spéciales, et bien plus encore. Ajoutez à cela de nombreuses illustrations, schémas et croquis, et vous aurez une petite idée de la qualité de ce Guide de l'Empire.

Grâce aux informations qu'il recèle, vous pourrez concevoir une multitude d'aventures palpitantes pour vos joueurs.



Mais attention, ne leur en dites pas trop : ils risqueraient d'être découragés en découvrant combien les chances de victoire de l'Alliance sont minimes...

LA BATAILLE DU SOLEIL D'OR

Un dignitaire de l'Alliance a disparu au cours d'une mission particulièrement périlleuse !

Son assistante, une jeune Calamarienne, est revenue seule... mais elle a perdu la raison.

Il n'en faut pas plus pour qu'un groupe de Rebelles triés sur le volet soit envoyé sur une mystérieuse planète aquatique.

Cette fois-ci, la partie sera rude : pris dans un imbroglio politique et religieux, les joueurs vont devoir affronter les Impériaux et des révolutionnaires extraterrestres, avant de découvrir le secret de l'énigmatique "Soleil d'Or", une arme qui pourrait permettre à l'Empire de régner sans partage sur l'univers tout entier.

Ce scénario de 40 pages est accompagné d'un grand plan en couleur détaillant les installations d'une base de garnison impériale.

Détail non négligeable : il a obtenu le prix de la "meilleure aventure pour jeu de rôle" lors de la convention Origins qui s'est tenue à Los Angeles pendant l'été 1989...

RENCONTRE COSMIQUE

NOUVELLE VERSION

Rencontre Cosmique — ce jeu de plateau mythique dont nous avons déjà amplement parlé dans les pages de JD+ — vous est aujourd'hui proposé en "version complète". Dans cette nouvelle boîte, vous trouverez les règles de base et le supplément qui étaient auparavant vendus séparément. Désormais, vous disposez de tout le matériel permettant de jouer à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs !

Considéré comme l'un des meilleurs jeux de société jamais publiés, Rencontre Cosmique a obtenu de nombreuses distinctions dans les pays anglo-saxons. Il vous permet d'interpréter diverses races extraterrestres qui se disputent la domination d'un univers délirant où l'humour et la diplomatie se taillent la part du lion. D'une étonnante simplicité, ce jeu riche en possibilités tactiques se renouvelle à chaque partie : certains passionnés le pratiquent depuis plus de dix ans ! Un "must" qui devrait figurer dans toute ludothèque bien conçue...

WARHAMMER

LE POUVOIR DERRIERE LE TRONE

Quatrième volet de la campagne de L'Ennemi Intérieur, cette grande aventure (plus de 100 pages !) va entraîner les personnages dans la ronde folle du carnaval de Middenheim. Pour un temps, L'Empire semble oublier ses préoccupations. Mais, dans l'ombre, la sinistre secte de la Main Pourpre se prépare pour le Temps du Changement...

Avec ce nouveau volume, la campagne de L'Ennemi Intérieur prend les dimensions d'une saga. Pris dans un complot redoutable, les aventuriers vont avoir fort à faire pour découvrir le fin mot de l'histoire. Comme d'habitude, Le Pouvoir Derrière le Trône bénéficie de la même présentation irréprochable (nombreuses illustrations, plans, PNJ, couverture cartonnée) qui a fait la réputation des suppléments pour Warhammer, le jeu de rôle fantastique. A noter : cette aventure se suffit à elle-même et il n'est pas nécessaire d'avoir les précédents épisodes de la campagne pour la jouer.

L'APPEL DE CTHULHU

Les Investigateurs et leurs Folies

par Lin Anglard

Pauvres Investigateurs... Non seulement ils risquent à tout instant de mourir dans d'atroces souffrances lorsqu'ils combattent les monstres du Mythe de Cthulhu, mais ces monstres sont tellement hideux qu'ils peuvent également les rendre fous par leur simple apparence ! La SAN, et la folie qui est son pendant "direct," sont deux des éléments les plus originaux du jeu. Mais il n'est pas toujours facile de jouer un fou...

Avant-propos

Une des rares lacunes de l'Appel de Cthulhu réside dans la quasi absence d'aides de jeu spécialement destinées aux joueurs, à l'exception de l'excellent "Manuel de la Société Theron Marks" présenté dans le supplément "La terreur venue des étoiles".

Ce document se propose en effet d'aider les investigateurs à vivre leurs multiples problèmes à dominante psychique, sinon avec une cohérence psycho-pathologique, au moins avec un souci de réalisme ludique pour la plus grande joie des participants.

Bien entendu, les Gardiens des Arcanes consulteront avec profit ce petit complément qui ne doit en aucun cas être considéré comme un additif aux règles (un des attraits de l'AdC étant justement sa simplicité et sa souplesse d'interprétation).

Réflexions d'ordre général

La Paranoïa

A la base du jeu du même nom, cette folie assez courante dans l'univers lovecraftien présente un intérêt tout particulier dans le cadre du jeu.

En effet, le malheureux joueur paranoïaque est censé imaginer des complots, non seulement chez ses ennemis innommables, mais aussi parmi ses fidèles compagnons.

En termes de jeu, ceci peut être provoqué de la façon suivante :

- Le Gardien des Arcanes peut ne pas lui communiquer les informations découvertes par les autres joueurs, en le faisant, par exemple, sortir momentanément de la pièce, ou en chuchotant les renseignements qu'il divulgue.
- Les autres joueurs peuvent procéder de la même façon lorsqu'ils communiquent, puis, tout naturellement, nier qu'ils se sont comportés de la sorte pour accentuer la paranoïa du joueur isolé.
- Le Gardien peut communiquer à ce joueur exclusivement des informations déformées (amplitude d'un désastre, mauvaise interprétation d'un événement, information décalée dans le temps...).

Quoi qu'il en soit, le joueur devra toujours feindre une certaine méfiance à l'égard de ses compagnons de route. Un jet réussi sous la santé mentale divisée par 2 (ou 3 selon l'ampleur du désastre) indiquera que le joueur se ressaisit et dispose d'informations fiables. Des jets de psychologie devraient être tentés toutes les demi-heures (temps de l'aventure) pour connaître le danger réel que représente le joueur à l'égard de son entourage. Un jet critique (98-00) imposera au joueur une action totalement incohérente : tentative pour blesser un investigateur, fuite subite en direction du danger...

Exemple : *Charlie Goddart est en pleine de crise de paranoïa après avoir cru reconnaître le visage de sa défunte compagne se profiler sur la face inexpressive d'une Maigre Bête de la Nuit. Il est désormais convaincu que ses amis sont des suppôts de la secte qu'il combat avec acharnement depuis des semaines. Un jet raté de 23 (sa SAN/2 est alors de 15) incite le Gardien à lui expliquer que lui et ses amis vont découvrir une antre de Profonds alors qu'ils parcourent une plage à la recherche d'indices sur la disparition de l'un des leurs. Le malheureux reste en arrière et appelle au secours, ce qui provoque la venue d'un groupe de baigneurs inopportun. Lorsque les investigateurs ont réussi à éloigner les gêneurs (qui ont brouillé les pistes par leurs allées et venues), un jet de Psychologie réussi leur indique que leur compagnon s'est calmé. Une demi-heure plus tard, un jet de 98 impose aux Investigateurs de faire croire à leur camarade que son épouse n'a pas été déchiquetée par un Chien de Tindalos, mais est allée se reposer quelques temps chez sa mère. Le paranoïaque n'en croit pas un mot et tente de supprimer son meilleur ami à l'aide de son poignard. Si ce dernier s'en sort, il devra alors ligoter le fou jusqu'à ce que celui-ci recouvre ses esprits. Cette perte de temps a permis à la marée de monter et d'effacer définitivement les dernières traces de pas de la victime (traces qui conduisaient justement au repaire d'une chose visqueuse et malodorante).*

La catatonie (ou stupeur)

Conséquence de la schizophrénie ou résultat direct d'un violent choc émotionnel, la catatonie provoque un état cataleptique (hypersensibilité à l'entourage direct) chez le sujet, bien qu'en apparence le malade se comporte comme un vulgaire légume inutile.

Il ne faut pas abuser de cette folie dans l'Appel de Cthulhu, car elle se concrétise par une mise "hors jeu" de l'investigateur concerné.

Néanmoins, si cette folie apparaît lors d'un voyage ou d'une longue période d'inactivité des investigateurs, elle peut offrir des développements amusants :

- La victime ne s'alimente plus et perd temporairement des points de FOR (1 par 48 heures) si elle ne réussit pas un jet sous 3xCON.
- Le malade perd aussi des Points de Vie (1 par semaine).
- Des joueurs compétents en Pharmacie ou Médecine peuvent tenter de soigner physiquement le malheureux. De même, des personnages férus de Psychologie et de Psychanalyse peuvent essayer de rétablir son équilibre psychique.
- Un malade isolé qui ne se lave pas finit invariablement par dégager une odeur incommodante ; son habitat se dégrade rapidement par manque d'entretien. Un aubergiste peut légitimement refuser de loger une telle personne.

Exemple : *Igor Pewtranski a perdu beaucoup de sa superbe depuis qu'il a réalisé que sa maison était construite sur des galeries creusées par des Chtoniens. Ses points de Vie sont tombés à 3 et sa FOR est temporairement à 5. Un serviteur d'un Dieu Inférieur en a profité pour établir son quartier général chez lui et invoquer des créatures monstrueuses au grand dam d'Igor. Ses amis investigateurs devront lui prêter main-forte pour éloigner son "locataire" indésirable et prodiguer au malade les soins qui s'imposent.*

Les phobies

Leurs descriptions succinctes dans les règles et les suppléments constituent une bonne base de travail sur le jeu d'acteur des investigateurs sujets aux peurs de toutes sortes. Au-delà de leurs caractéristiques spécifiques, elles ont toutes certains points communs.

Quelle que soit la source de ses maux, le joueur éprouve une peur irrationnelle à l'égard de quelque chose : ses compétences devraient être globalement diminuées lorsqu'il est en présence de la source de sa phobie.

Cependant, il arrive que "la peur donne des ailes" : ainsi, un joueur peut courir plus vite que la normale, augmenter son Bonus aux Dommages (frapper plus fort) ou encore réfléchir plus efficacement quand sa terreur le pousse à se surpasser. Tout le travail du Gardien consistera donc, en fonction des circonstances, à trouver le bon compromis entre les caractéristiques qui peuvent être augmentées (FOR, Marcher/Courir, compétences scientifiques : la mémoire agit vite !) et celles qui peuvent être diminuées (en gros, les mêmes : "la peur peut aussi paralyser" !). Une bonne solution pourrait consister à demander au joueur concerné de faire un Jet d'Idée. S'il le réussit, son investigateur réalise pleinement la situation dans laquelle il est et se retrouve paralysé par ses terreurs intimes. Par

Des PNJ utiles : les visionnaires

Certains personnages que l'on rencontre fréquemment dans les romans et les films fantastiques (et que l'on devrait donc trouver dans les aventures de l'AdC sous forme de PNJ) sont des "visionnaires" qui, même si c'est involontaire de leur part, peuvent rendre de grands services.

Ces personnages, très intéressants à interpréter pour le Gardien, sont généralement des médiums qui ont le pouvoir de voir ou de vivre des événements passés et futurs. Ils peuvent ainsi aider les investigateurs dans leur croisade contre les Grands Anciens, quand la situation devient trop désespérée.

Leurs caractéristiques devraient comprendre des compétences élevées — voire exceptionnelles — en Psychologie, Psychanalyse, ainsi qu'un POU important et des Points de Magie en conséquence. Leur niveau de SAN peut être faible ou fort, suivant qu'ils aient bien assimilé leur savoir ou qu'ils oublient leurs visions après leurs transes.

Une séance de communication avec l'au-delà peut être entourée de rites bien définis (comme la séance décrite dans la campagne "Les Fungi de Yuggoth"), mais elle peut aussi être totalement spontanée : c'est ainsi le cas des prémonitions de l'héroïne de "L'emmurée vivante" (interprétée par Jennifer O'Neil dans le film de Luccio Fulci). Cette famille de compétences recoupe à la fois la magie du livret de règles et certains phénomènes décrits dans "Les Contrées du Rêve". De tels personnages (souvent féminins, cf "l'intuition féminine") sont à employer avec parcimonie dans vos scénarios, si vous ne voulez pas risquer un déséquilibre trop favorable aux joueurs. Ce sont des parapsychologues particulièrement doués dont les pouvoirs, maîtrisés ou non, seront parfois très utiles. Ils peuvent permettre :

- De communiquer avec un défunt (les Points de Magie dépensés sont proportionnels au **POU** de l'interlocuteur et à la période qui sépare sa vie de l'époque du scénario joué).
- De comprendre un événement passé (source inestimable d'indices).
- De dialoguer avec une créature du Mythe (mais les dangers qui en découlent sont grands).
- De prédire un événement futur (et il ne restera aux investigateurs que leur courage pour empêcher un drame et remettre le continuum spatio-temporel sur le droit chemin).
- De connaître un événement qui se produit au même moment dans un autre lieu (les points de Magie dépensés sont proportionnels à la distance qui sépare le médium de l'événement).

Exemple : Nora Dreamreader entre en transes et aperçoit un groupe de Mi-Go occupé à invoquer le Wendigo quelque *part* sur le plateau de Leng. Reliée par des élecfrodes à la machine du professeur *Doughby,* elle communique visuellement à l'assistance la teneur de sa vision. Après la perte de quelques points de SAN, un investigateur chevronné comprend, en réussissant un jet en Mythe de *Cthulhu,* que cette cérémonie se répétera encore quatre fois avant l'avènement du Marcheur du Vent, *Il* reste trois semaines à nos héros pour empêcher l'irréparable.

contre, s'il le rate, son instinct de conservation est le plus fort ; perdu pour perdu, il agit sans prendre le temps de réfléchir et le Gardien peut alors considérer que son effroi lui donne des aptitudes exceptionnelles.

Exemple : *Achille Prudhole cumule agoraphobie (peur des grands espaces) et vertige (peur de la hauteur). En plein Sahara, il est poursuivi par deux Habitants des Sables. Terrifié par l'étendue du désert, il rate un Jet d'Idée et se met à courir comme un lièvre. Soudain, il se trouve confronté à une crevasse immense. Au comble de la terreur, il pourrait éventuellement franchir cette faille (le Gardien estime que sa compétence en Sauter serait alors multipliée par 2), mais cette fois-ci il réussit son Jet d'Idée et son vertige l'empêche de franchir l'obstacle. Il décide alors de faire face à ses poursuivants qui se rapprochent dangereusement et il choisit le combat à mains nues. Comme il rate un nouveau Jet d'Idée, son agoraphobie ne le paralyse pas, bien au contraire : le Gardien estime que ses compétences en Poings, Tête et Coup de pieds sont augmentées de 2D10 pendant la lutte farouche qui s'ensuit.*

Est-on jamais bien sûr d'être sain d'esprit ?

Il est bon de rappeler que les malades mentaux ne savent pas toujours qu'ils sont malades. Cet état de fait peut être très intéressant à simuler dans le cadre de L'Appel de Cthulhu.

Pour l'agrément du jeu, vous pouvez très bien laisser les joueurs effectuer eux-mêmes leurs jets de SAN. Mais, dans ce cas, ils sauront toujours quand leur esprit a été durement éprouvé.

Cependant, si vous désirez ajouter un peu de réalisme au jeu des folies, utilisez un peu de "ruse" pour ébranler leurs certitudes. Ainsi, par exemple, imaginons qu'un joueur soit atteint de paranoïa après avoir vu une araignée monstrueuse. Inutile de l'informer de la véritable nature de son mal. Contentez-vous de lui dire qu'il ressent une petite phobie à l'encontre des araignées (ce qui est très plausible), ensuite, en cours de partie, glissez-lui quelques remarques qui le pousseront à agir en paranoïaque comme : "Ton compagnon te regarde bizarrement..." ou "Tu as l'impression que tes voisins sont en train de comploter contre toi...", ou encore "Ton meilleur ami doit être atteint de paranoïa...".

Dans tous les cas, évitez ABSOLUMENT de dire aux autres joueurs de quel mal est vraiment atteint leur camarade !

De même, les phobies ne se déclarent pas forcément sur l'instant. Plutôt que de dire à la "malheureuse victime" (l'investigateur) qu'il éprouve une peur panique à l'égard des souris blanches, laissez-lui découvrir cette faiblesse le jour où il devra traverser le laboratoire d'un savant fou. Vous verrez, pour un peu, il finira par vraiment détester les souris !



Par ailleurs, évitez autant que possible de dire les choses "franchement" (les méandres de l'esprit humain sont souvent impénétrables). Glissez en cours de partie au joueur concerné quelques allusions (ex : "Ces souris blanches sont monstrueusement repoussantes avec leurs petits crocs pleins de salive venimeuse et leurs yeux rouges qui brillent d'une intelligence malsaine") ou bien "altérez" subtilement les informations que vous communiquez au malade ("Petites, ces souris blanches ? Tu plaisantes ! Elles sont énormes ! Pas de doute : elles vont briser les barreaux de leur cage pour te sauter à la gorge !").

En toute circonstance, vous devez essayer de faire en sorte que vos joueurs ressentent "de l'intérieur" les dérèglements mentaux dont ils sont victimes.

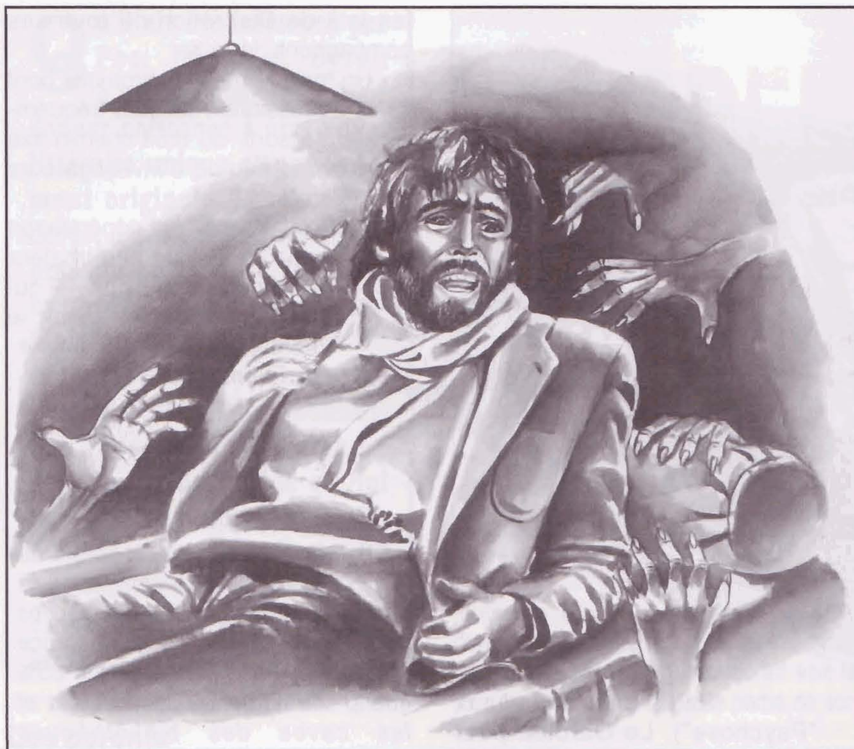
La dégénérescence mentale au service du Gardien

Courante chez les serviteurs des Grands Anciens, la dégénérescence mentale peut aussi prendre une forme particulièrement insidieuse chez les investigateurs qui n'y prennent pas garde.

La vision répétée de créatures repoussantes conduit à une certaine accoutumance (voir règles), c'est-à-dire que les investigateurs blasés ne perdent plus de points de Santé Mentale lorsqu'ils rencontrent une Goule pour la cinquième fois de la journée.

Mais la prise de conscience que la lutte contre les Grands Anciens n'a qu'un temps - et que de toute façon elle est sans espoir - ne peut qu'éroder les capacités de réflexion des investigateurs jusqu'au point de les rendre totalement fatalistes et résignés. La durée de vie, généralement courte, des investigateurs est une des conséquences de la pérennité des Grands Anciens : si un joueur brandit devant le Gardien sa fiche de Personnage et annonce fièrement qu'il a survécu à une cinquantaine d'aventures, sachez deviner ce qui ne va pas :

- Il a bénéficié d'un Gardien particulièrement laxiste (-1D6 Points de SAN pour rétablir un peu l'ordre des choses).



Il a triché (-2D6 Points de SAN lorsque vous lui faites réaliser son comportement antisocial).

• Il est peut-être devenu un adepte de Cthulhu (prévenez ses compagnons !).

Dans tous les cas, n'hésitez pas à diminuer la SAN du "phénomène". Vous pouvez même réduire secrètement, et progressivement (mais pas arbitrairement), cette caractéristique sans prévenir le joueur concerné afin de simuler les tortures subies par son inconscient. Chaque fois qu'il rate un jet de SAN, faites-lui toujours perdre le maximum de points de SAN afin de rendre un semblant de "crédibilité" à son personnage.

Quoi qu'il en mit, s'il exprime trop son mécontentement, invitez-le à "aller jouer ailleurs" : un personnage anormalement résistant peut nuire gravement à la cohérence de l'univers conçu par Lovecraft.

Exemple : *Big Sam Browny, armé jusqu'aux dents, fort de 83 Points de SAN, est parti "flinguer du zombie" dans les couloirs du métro londonien (il se passe do ces choses...). Il déclare rester en possession de ses moyens alors qu'il abat son 17ème mort-vivant en moins d'une semaine Néanmoins, son inconscient lui indique que s'il en a tué 17, il doit y en avoir quelques milliers dans la région... Lorsqu'il arrive au repaire du réanimateur de cadavres, quelle n'est pas sa surprise de découvrir qu'il n'a plus que 50 points de SAN ! Désormais Big Sam est atteint d'une phobie des armes à feu et il devra fuir toute manifestation surnaturelle jusqu'à ce qu'il ait admis son impuissance face au complot de Ceux Dont l'Existence Est Une Aberration...*

Trois nouveaux types de folies

Etonnamment, les maladies mentales présentées ci-dessous ne sont pas abordées dans la Table des Folies de L'AdC. Qu'à cela ne tienne, comme vous avez toute latitude pour décider du mal dont est victime un Investigateur en état de choc, n'hésitez pas à varier de temps en temps vos "plaisirs"...

La schizophrénie homicide

Un schizophrène subit une boucle infernale qui l'amène à se couper le plus possible du monde extérieur et à refuser les visites des étrangers, puis de ses proches.

Il parle peu et des hallucinations peuvent lui faire croire que les murs se lézardent, ou que des mains @ortent $& sous son lié pour l'emporter (voir l'excellente interprétation da Catherine Deneuve dans "Répulsion" de Roman Polanski). De même, il n'attache que peu d'importance aux lieux qui l'entourent et concentre toute son attention sur des objets ordinaires auxquels il attribue des pouvoirs extraordinaires.

Le Gardien devra alors :

• Concentrer l'attention du malade sur des phénomènes sans importance.

• Ne pas lui signaler certains événements majeurs (comme le changement de couleur du ciel ou la présence d'un serviteur d'Azathoth dans sa cave).

• Isoler le joueur par tous les moyens, en l'éloignant autant que possible des autres joueurs.

La schizophrénie est dite "homicide" lorsque le malade ressent l'envie irrépressible de tuer des victimes innocentes (alors que son attitude amorphe et craintive ne le laisse pas supposer le moins du monde).

Le principal problème posé par cette folie, c'est qu'elle n'est pas apparente.

Les autres joueurs devraient justement l'ignorer jusqu'à ce qu'elle se manifeste de façon désagréable. Un choc psychologique chez un Investigateur devrait toujours être une source de méfiance pour les autres joueurs...

Exemple : *Irène Lefranc plonge imperceptiblement dans la schizophrénie, tandis que les investigateurs doivent mener des recherches sur l'histoire locale d'un village au sein duquel les malformations congénitales chez les nouveau-nés se multiplient depuis quelques années. Irène ne participe pas aux recherches, mais le Gardien lui suggère que les gens du pays sont atteints d'une maladie incurable et contagieuse. Elle doit alors éviter ses amis par tous les moyens, se munir de gants pour toucher les objets de première nécessité, y compris son alimentation. Après avoir été dans un premier temps peu coopérative, elle devient ensuite progressivement embarrassante. Le poulet qu'elle laisse pourrir dans son armoire à linge dégage une odeur fétide qui peut très bien être attribuée à une créature du Mythe... si elle ne gêne pas les voisins au point de les pousser à alerter les services sanitaires ! Si Irène supporte apparemment bien la présence de*



ses intimes, rien ne s'oppose à ce qu'elle tente de les assassiner un par un de la façon la plus violente... sans les prévenir, bien sûr.

Les changements de personnalité

Il s'agit là d'une base de jeu aux développements infinis.

Qui ne connaît pas le fou "type" qui se prend pour Napoléon ? En fait plusieurs cas sont possibles :

a. Le joueur se prend pour quelqu'un d'autre et interprète ouvertement cet autre personnage de bout en bout : ce peut être un "ami" comme un "ennemi" (mais l'AdC précise à juste raison qu'il est difficile, et généralement suicidaire, d'interpréter un adepte de Cthulhu ; de plus, un conflit permanent entre les joueurs est une source de compétition malsaine contraire à l'esprit du jeu).

b. Le joueur est persuadé qu'il est un autre, mais — pour des raisons connues de lui seul — il dissimule sa "véritable" personnalité aux autres joueurs, tout en agissant secrètement en accord avec son véritable "moi". Ce genre d'attitude peut engendrer des situations catastrophiques en cours d'aventure !

c. Le joueur est victime d'une démultiplication de personnalités : suivant les circonstances, il se prend pour des personnages différents (ex : Norman Bates dans le fameux "Psychose"). Le Gardien peut alors, s'il le désire, établir un calendrier des changements de personnalité qu'il communique ensuite secrètement au joueur. Cette affection peut produire des effets très bénéfiques sur le jeu par la richesse des interprétations possibles et les conséquences qu'elles peuvent avoir sur le scénario. De nombreux précédents sont connus dans la littérature, de Docteur Jekill (et son double Mister Hyde) à Sybille, la jeune fille traumatisée dans son enfance qui vivait intensément une trentaine de personnalités distinctes (par la voix, le comportement et l'apparence) !

Les manies

Une manie n'est pas, à proprement parler, une "folie" sur le plan médical. Néanmoins, elle entraîne fréquemment un comportement obsessionnel qui peut conduire à un dérèglement mental plus traditionnel. Toutefois, un maniaque n'est pas forcément un assassin dangereux qui considère tout ce qui porte jupon comme un sujet pour ses expériences homicides. Ce peut être :

- Un collectionneur invétéré dont la passion le pousse à braver inconsidérément les dangers d'un expédition en Terre Adélie pour retrouver un objet ayant appartenu à un Ancien.

- Un hypernerveux pourvu de tics irritants qui l'amèneront à faire rater les jets de Discrétion de tous ses compagnons de route.

- Un malade mental chronique dont les obsessions l'obligent fréquemment à sortir du droit chemin fixé par une équipe d'investigateurs décidés.

Bref, de manière générale, un maniaque est un perturbateur — volontaire ou non — qui devrait en principe gêner le déroulement d'une aventure.

Exemple : *Nelly Butcherflaw est une bibliophile passionnée dont les vingt dernières années se résument à la recherche des manuscrits palimpsestes de l'Abbaye de Courtrij qui furent dispersés dans toute l'Europe à l'époque des guerres de religion. Sa compétence en Trouver Objet Caché est de 85% quand elle hante les bouquinistes et les caves des bibliothèques publiques. Lors d'une vente aux enchères à l'hôtel Drouot, elle repère instantanément un ouvrage qui parle de cultes démoniaques du haut Moyen-Age... lequel ouvrage peut être d'une grande utilité pour l'enquête que mènent actuellement ses compagnons. Hélas, elle ne peut s'empêcher de dépenser une fortune pour acquérir des montagnes d'ouvrages anciens à l'intérêt plus discutable.*

Remarque : quand un de vos Investigateurs doit normalement être victime d'une phobie, pourquoi ne pas lui donner à la place une manie ?

Conclusion

On peut constater, après cet aperçu non exhaustif de quelques comportements anormaux, que les "folies" sont souvent sources d'ennuis pour les investigateurs. Néanmoins, les quelques exemples ci-dessus montrent :

- Comment des joueurs passionnés peuvent enrichir leur jeu lorsqu'ils sont victimes d'une folie.

- Comment un Gardien peut mettre à profit ces folies pour faire avancer l'action et équilibrer les rôles.

- Comment un groupe d'investigateurs peut, à l'occasion, utiliser ces comportements pour vaincre les Horreurs Indicibles qui les menacent en permanence.

L'APPEL DE CTHULHU

L'Homme de Providence

par José Cuervos

Qu'il ait été influencé par Poe, Lewis et Byron n'explique pas tout. Pour donner naissance à une œuvre littéraire unique et profondément originale, Lovecraft se devait d'avoir connu un destin hors norme. Névrosé, fragile et hypersensible, HPL ne ressemblait en rien à un héros de roman d'aventure. Son génie macabre et maladif traduisait les angoisses d'un homme accablé par un monde qui lui paraissait insupportable. En 1990, Lovecraft aurait eu 100 ans. Malheureusement, son existence fut relativement brève...

Les parents

Winfield Scott Lovecraft et Sarah Susan Phillips étaient faits pour s'entendre. L'un comme l'autre, ils étaient d'ascendance anglaise et notoirement instables sur le plan psychologique.

Winfield Lovecraft fut longtemps voyageur de commerce, un métier qui lui procurait des revenus modestes. Son attitude compassée, voire pédante, ne le rendit guère sympathique à ses contemporains. Winfield était en outre un homme malade. Atteint de parésie (un mal qui se traduit par des paralysies temporaires), il était également sujet à des crises de dépression nerveuse.

Sarah Phillips, quant à elle, était une femme distinguée, issue d'une famille nombreuse. Son père semble l'avoir beaucoup gâtée quand elle était enfant, au point de l'avoir rendue incapable d'affronter seule les vicissitudes de l'existence. Elle révéla rapidement des tendances névrotiques, mais s'employa toujours à éduquer son fils comme elle-même l'avait été. En le surprotégeant pendant son enfance, elle contribua largement à faire de lui un être asocial.

Un enfant effacé

Howard Phillips Lovecraft naît le 20 août 1890 à Providence, Rhode Island, une charmante petite ville située en plein cœur de la Nouvelle Angleterre. Cette superbe région des Etats-Unis a toujours été réputée pour le conservatisme et le fanatisme religieux de ses habitants. C'est donc dans une cité marquée du sceau du rigorisme que le jeune Lovecraft voit le jour. Il y passera la majeure partie de son existence.

Pendant sa petite enfance, HPL va pourtant vivre plusieurs années chez une amie de sa mère, la poétesse Louise Imogen Guiney. Mrs Guiney habitait à Auburndale dans le Massachusetts et méritait amplement le qualificatif "d'originale".

Alors qu'Howard n'a que trois ans, son père tombe gravement malade et doit être placé dans une institution. Il y mourra cinq ans plus tard, sans que son fils sache jamais de quel mal il était atteint.

HPL acquiert très tôt le goût de la littérature et dévore rapidement tous les ouvrages contenus dans la bibliothèque familiale. Sa précocité est étonnante et il déclare lui-même avoir commencé sa carrière d'écrivain à cinq ans ! Malheureusement, son hypersensibilité et son goût pour la rigueur n'en font pas un compagnon de jeu très agréable. Il a du mal à se faire des amis et se réfugie fréquemment dans une solitude peuplée de longues rêveries.

A huit ans, il se découvre une profonde attirance pour les sciences. Sa première passion, la chimie, le pousse même à s'aménager un petit laboratoire dans la cave de la maison familiale. Au bout de quelque temps, il s'emballe pour la géographie, et tout particulièrement pour le continent antarctique. Enfin, toujours avide de nouvelles découvertes, il se tourne vers l'astronomie et les espaces interstellaires infinis.

Ces trois passions enfantines auront une importance considérable sur ses œuvres à venir...

Howard commence par écrire des poésies et des textes "sérieux" (scientifiques et classiques), mais il aime avoir peur et tombe sous le charme de Poe. Dès treize ans il rédige un récit d'horreur gothique : *The Beast in The Cave.*

L'adolescence assassinée

Le grand-père de Lovecraft, Whipple V. Phillips, meurt alors qu'il n'a que 14 ans. Ce décès est une véritable catastrophe. En effet, le vieil homme soutenait financièrement sa famille et sa disparition va plonger HPL et ses proches dans une situation difficile. Lovecraft n'a rien d'un "gagneur" et il va devoir accepter toutes sortes de petits travaux mal rémunérés pour survivre en gagnant moins de 15 dollars par semaine... jusqu'à la fin de ses jours.

Fasciné par Sherlock Holmes et Nick Carter, il fonde à treize ans la "Providence Detective Agency" dont il devient — bien évidemment — le chef. Il collabore bientôt à une sorte de "fanzine", *The Rhode Island Journal of Astronomy*, et, à seize ans, il fournit chaque mois un article d'astronomie à la revue *Tribune* de Providence.

Ses études sont chaotiques. Il va bien à l'école (et notamment au *Hope College*), mais de façon assez irrégulière. Son tempérament maladif lui posait en effet de graves problèmes d'intégration. Il étudiera surtout seul, en lisant tous les livres qui lui tombent entre les mains.

Pendant tout le temps qu'il passera dans la demeure familiale, il vivra surtout en compagnie de sa mère et de ses tantes. Dans cet environnement exclusivement féminin, il n'y a rien d'étonnant à ce que le jeune HPL n'ait jamais manifesté la moindre preuve de virilité.

Les stigmates du génie

Tout le monde s'accorde à penser aujourd'hui que Lovecraft possédait un véritable génie pour écrire des histoires terrifiantes. Son œuvre a marqué profondément l'inconscient du XXème siècle. Sans lui, l'épouvante n'aurait peut-être jamais acquis ses lettres de noblesse. Pourtant, de son vivant, Lovecraft fut un peu l'archétype de l'artiste torturé et il n'avait pas que des qualités. Ainsi, HPL fit toujours preuve d'un racisme très primaire et certains commentateurs voient dans les Profonds qui reviennent souvent dans son œuvre, des parodies d'hommes de couleur. Il ne faut cependant surtout pas oublier la morale ultra-conservatrice qui régnait en Nouvelle Angleterre au début du siècle...

Lovecraft fut toute sa vie un rêveur invétéré et les cauchemars qui le hantaient ont donné naissance à ses plus beaux textes (*A la recherche de Kadath*, notamment). Mais les rêves n'étaient pas ses seules sources d'inspiration. Ainsi, son aversion pour le froid se manifeste plusieurs fois dans ses nouvelles (ex : *Air froid* ou *Les montagnes hallucinées*). Son goût pour l'astronomie explique manifestement le foisonnement de créatures extraterrestres que l'on trouve dans ses récits.

Avant d'accéder à la reconnaissance publique, Lovecraft eut une grande influence sur ses correspondants épistolaires. Ainsi, c'est lui qui poussa Robert Bloch (auteur de *Psychose*) à écrire. Mais nombreux sont aussi ceux qui lui doivent les aspects les plus sombres de leur œuvre : R.E. Howard, Frank Belknap Long, Clark Ashton Smith, etc.

Perdu dans le monde des adultes

En 1914, Lovecraft adhère à l'*United Amateur Press Association*, ce qui lui permet de se faire quelques amis avec lesquels il entretiendra de longues correspondances épistolaires. Le fanzine "United Amateur" publie deux ans plus tard une nouvelle qu'il a écrite à 18 ans : *The Alchemist.*

Sa situation s'aggrave considérablement quand sa mère, qui exerce sur lui une influence aussi affectueuse que tyrannique, tombe malade alors qu'il a vingt-neuf ans. Epuisée mentalement et obsédée par les problèmes d'argent, Sarah Susan meurt en 1921. Elle resta persuadée jusqu'au bout que son fils était un "grand poète". Howard, acculé par les événements, décide alors de tenter sa chance en tant que "nègre" (pour le célèbre magicien Houdini, entre autres) et critique littéraire. Pas un instant, il n'envisage de tirer parti de ses profonds talents d'écrivain. Angoissé, peu sûr de lui, il se montre totalement inadapté à la vie en société et ses doutes intimes anéantiront toute ambition en lui.

Il collabore rapidement à la nouvelle revue *Weird Tales* (fondée en 1923) et son travail lui permet de se faire de nouveaux amis et d'encourager d'autres auteurs.

A 27 ans, Lovecraft tente de s'engager dans le garde nationale de Rhode Island (une idée étonnante vu son tempérament), mais on décèle chez lui des "troubles nerveux" incompatibles avec la vie militaire.

Pendant longtemps, il se refuse à quitter Providence et voyage rarement, si ce n'est — de temps à autre — pour rendre visite à un ami ou à un parent éloigné.

Sa participation à *Weird Tales* lui permet cependant de rencontrer Mrs Sonia Greene, une femme d'affaires qui s'était piquée d'écrire des contes fantastiques. Il réécrit une de ses nouvelles, *The Invisible Monster*, et les deux jeunes gens sympathisent peu à peu.

Sonia Greene est une jolie brune pleine d'assurance qui n'est pas insensible au charme du timide écrivain de Providence... et ce qui devait arriver arriva : Lovecraft finit par l'épouser à New York en mars 1924. Le mariage ne durera pas longtemps. Howard ne supporte pas la vie à Brooklyn et les problèmes d'argent s'accumulent. Les époux se séparent après seulement deux ans de vie commune.

Echaudé par son expérience à New York, il s'empresse bien vite de rentrer à Providence...

Une fin en pente douce

Lovecraft dort peu et passe ses journées à écrire. Rarement on aura vu un homme qui aimait autant l'écriture. Il ne se contente pas de réécrire les textes misérables que lui communiquent ses employeurs, il entretient également une correspondance prodigieuse (cinq millions de mots) avec une centaine de personnes habitant aux quatre coins des Etats-Unis. Paradoxalement, Howard consacre relativement peu de temps à ses activités d'écrivain proprement dites. Pour lui, ses nouvelles constituaient un délassement, un plaisir intime, qu'il ne fallait pas galvauder. D'autant qu'il avait une faible opinion de ses qualités littéraires. Aussi étrange que cela puisse paraître, il se trouvait trop "commercial" !

Quoi qu'il en soit, ses nouvelles se publient avec de plus en plus de facilité.



Deux d'entre elles (*La couleur tombée du ciel* et *L'Abomination de Dunwich*) sont même citées comme faisant partie des meilleures publiées en 1928. Il jouit désormais d'une petite réputation flatteuse qui lui vaut de voir ses textes édités dans le *London Evening Standard*. Sa situation financière ne s'en améliore pas pour autant...

HPL aime la nuit. C'est alors qu'il préfère écrire, quand il ne se promène pas longuement dans les vieux quartiers de Providence sur les traces d'Edgar Allan Poe. Le jour, il fait tout pour bannir la lumière de sa maison. Volets fermés, il travaille à la lumière d'une lampe électrique.

En 1932, il s'installe au 66 College Street, dans une vieille demeure en bois où il restera jusqu'à la fin de ses jours. Lovecraft souffre depuis longtemps déjà d'une maladie rare qui le rend extrêmement sensible aux écarts de température. Pendant des années, il se sent bien seulement quand il règne entre 20 et 30° chez lui. Son mal empirera progressivement, et il finira par ne plus supporter des températures inférieures à 30°. Cette affection le transformera progressivement en reclus. De solitaire, HPL deviendra avec le temps un "isolé".

Chose étrange : les innombrables lettres écrites par Lovecraft au cours des dix dernières années de sa vie laissent entendre qu'il prévoyait sa fin. Ses pensées morbides se tournaient fréquemment vers le cimetière où il serait enterré et il parlait de sa mort prochaine comme d'un événement attendu. De fait, sa santé ne va pas cesser de se dégrader dans les années 30. Fin février 1937, il est hospitalisé au Jane Brown Memorial Hospital de Providence. Le 15 mars suivant, il décède d'un cancer de l'intestin. Il est enterré au Cimetière de Swan Point, comme il l'avait prévu. Sa dernière retraite ne porte aucune pierre tombale...

L'APPEL DE CTHULHU

Détectives Contre Cthulhu

par Jacques Dalstein (avec la précieuse collaboration d'olivier Piéchaczyk

Dans les campagnes de L'Appel de Cthulhu, il est parfois difficile de lier les aventures entre elles. Au gré de massacres successifs, les personnages se succèdent à un rythme relativement élevé et, au bout d'un certain temps, ce qui paraissait être une campagne se transforme progressivement en scénarios indépendants joués par des Investigateurs peu approfondis. Il existe plusieurs moyens pour pallier à cet inconvénient. En voici un...

Lovecraft et les détectives

Le monde des détectives et des forces de police semblent bien éloignés des préoccupations de Lovecraft. En bon intellectuel reclus qu'il était, HPL s'est surtout intéressé à des personnages qui lui ressemblaient : scientifiques, bourgeois et érudits. A priori donc, il pourrait paraître saugrenu de vouloir faire intervenir des "hommes de terrain" dans l'univers de L'Appel de Cthulhu. Et pourtant...

Lovecraft lui-même a un temps éprouvé une véritable passion pour les détectives (et tout particulièrement pour Sherlock Holmes et Nick Carter). Il vivait également à une époque où la littérature policière connaissait un essor considérable, alors même que le grand banditisme moderne faisait ses premières armes. Quand on pense aux Etats-Unis des années 20 et 30, il est impossible de ne pas évoquer quelques noms légendaires tels que Lucky Luciano, John Dillinger ou Al "Scarface" Capone. Cet environnement criminel, même s'il a été pratiquement ignoré par Lovecraft, nous avait déjà semblé éminemment utilisable dans L'Appel de Cthulhu (voir à ce propos l'article consacré à la pègre dans le volume 3 de JD+). Quoi de plus naturel, dans ce cas, que de s'intéresser à "l'autre côté de la barrière" ? Car si les détectives américains de 1920 ne sont pas de véritables policiers, sur le plan légal ils s'en rapprochent beaucoup.

Enfin, l'expérience a montré plusieurs fois qu'il était indispensable de maintenir une bonne cohésion entre les Investigateurs quand on joue une campagne. Or le taux de mortalité de L'Appel de Cthulhu est généralement très élevé et il devient parfois difficile de faire entrer de nouveaux personnages dans une équipe qui a déjà surmonté pas mal d'épreuves. C'est là qu'une agence de détectives peut se révéler fort utile.

Pourquoi une agence de détectives ?

Eh bien, parce qu'on peut trouver un bon nombre d'avantages à la création d'une telle agence dans le contexte de L'Appel de Cthulhu :

- C'est une structure "unificatrice" qui justifie la coopération des personnages.
- Elle peut survivre aux malheureuses victimes des créatures du Mythe, justifiant ainsi l'introduction dans une campagne de personnages pleinement avertis des problèmes rencontrés par leurs prédécesseurs.
- C'est un bon moyen de gagner de l'argent. Si l'on excepte les Dilettantes, il est parfois difficile de comprendre comment un Investigateur peut mener à la fois la lutte contre les Grands Anciens et une activité professionnelle rémunérée.
- Une agence de détectives peut permettre de bénéficier d'appuis divers (police, indicateurs, archives), très utiles pour certains scénarios.
- C'est aussi la possibilité de "s'ouvrir" sur d'autres types d'aventures (enquêtes policières), permettant ainsi d'effectuer des pauses salutaires en cours de campagne.

La profession de détective dans les années 20

Aux yeux de la loi américaine, le détective privé est une sorte de "policier civil" qui possède des droits assez étendus, et qui doit observer des contraintes sévères.

Pour devenir détective privé, il faut obtenir une "licence". La demande doit être faite auprès des autorités de l'état de résidence. Cette licence permet entre autres de porter une arme sur soi, ce qui n'est pas négligeable. D'autant plus qu'un permis de port d'arme permet d'aller s'entraîner dans les stands de tir de la police (où il est possible de faire des rencontres intéressantes). En principe, il suffit, pour qu'une licence de détective soit accordée, que l'on n'ait pas de casier judiciaire dans l'état de résidence. Dans la réalité, les choses sont légèrement différentes...

Au cours des années 20, les Etats-Unis connaissent une période assez "trouble" de leur histoire. La conquête de l'Ouest à peine terminée, le gouvernement américain n'a pas encore

trouvé sa "vitesse de croisière". Les inégalités sociales sont alors beaucoup plus criantes qu'en Europe. La corruption constitue l'un des fléaux majeurs de la société américaine : tout s'achète et tout se vend. A l'instar de la plupart des documents légaux conférant des prérogatives à leur détenteur, les licences de détective ne font pas exception à cette règle.

La corruption n'est en effet pas limitée à une catégorie du corps social et les fonctionnaires des états sont trop mal payés pour ne pas essayer de soutirer un peu d'argent aux administrés.

Bref, si des Investigateurs veulent devenir détectives, il va leur falloir mettre la main à la poche...

Il est également important de se rappeler que les Etats-Unis n'ont pas la même forme gouvernementale que la France. Ils forment une "fédération d'états". Chacun de ces états (ex : Rhode Island, Columbia, Californie) bénéficie d'une grande latitude pour administrer ses affaires et seuls quelques domaines réservés (taxes nationales, etc.) relèvent de la compétence du gouvernement fédéral de Washington.

Il est important à ce niveau de bien comprendre que les états américains n'ont rien à voir avec des départements. Ce sont des circonscriptions territoriales largement autonomes et indépendantes qui sont dirigées par un gouverneur élu.

Quand un détective privé sort des limites de l'état qui lui a accordé sa licence... il n'est plus rien ! En effet, ce type de document n'a de valeur que dans les limites de l'état qui l'a accordé. Ainsi, par exemple, un détective de Boston qui se rend à New York a tout intérêt à laisser chez lui son revolver, s'il ne veut pas prendre le risque d'être arrêté par un policier new-yorkais pour "port d'arme prohibée". Cependant, il existe sur ce point une tolérance : si un détective est arrêté hors de son état de résidence, il peut éventuellement garder son arme s'il peut prouver qu'il est employé par un client. Evidemment, certains policiers véreux ont parfois tendance à exiger un petit "cadeau" pour se souvenir de cette tolérance...

Autre point important : les détectives privés sont avant tout des commerçants. Ils ne travaillent pas pour le bien public, mais pour gagner de l'argent ! En principe, aucun détective n'accepte une affaire sans avoir, au préalable, fait signer un contrat à son client. Ce contrat a une grande importance aux yeux de la loi, dans le sens où il peut servir en justice à prouver que certaines actions à priori répréhensibles que pourrait commettre un détective (surveillance d'un citoyen, interrogatoires) étaient justifiées par une enquête dûment rétribuée.

Dans l'exercice de son métier, un détective peut très bien interroger un délinquant ou l'arrêter afin de le conduire au poste de police le plus proche.

Ces droits sont toutefois assortis de limites assez floues. Si un détective outrepasse ses pouvoirs, l'administration peut parfaitement lui retirer définitivement sa licence. La moindre incartade peut suffire à déclencher les foudres légales (ex : si un citoyen se plaint de faire l'objet de filatures trop "serrées").

La constitution américaine est très pointilleuse en ce qui concerne les droits individuels. Il s'agit donc de toujours rester très prudent si l'on ne veut pas perdre son gagne-pain...

Comment créer une agence de détectives

Si les détectives sont des commerçants, les agences sont des entreprises comme les autres. A partir du moment où l'on possède une licence, il suffit de louer des locaux et de mettre une plaque sur la porte pour donner naissance à une nouvelle agence.

Dans L'Appel de Cthulhu, il existe une profession "Détective Privé". Elle peut être très intéressante pour des parties ponctuelles, mais elle a un côté un peu artificiel qui se concilie mal avec le concept de campagne. On ne naît pas détective, on le devient...

Quelle que soit sa profession de départ (ex : Historien/Antiquaire), un Investigateur peut toujours déposer une demande de licence auprès des autorités de son état. Il est tout à fait envisageable qu'un Professeur, lassé d'enseigner à des étudiants paresseux alors que des créatures extra-terrestres tentent de prendre le contrôle de la Terre, décide un jour de changer de métier et de devenir détective privé. Cette occupation lui permettra en effet de mener ses enquêtes et, éventuellement, de tenter de s'enrichir (s'il se fait une bonne réputation).

La création d'une agence peut être l'occasion de quelques parties très intéressantes. Les Investigateurs doivent en effet se démener pour obtenir leurs licences (en n'oubliant pas les pots-de-vin), trouver un local approprié, engager du petit personnel (secrétaire, femme de ménage), faire de la publicité, prendre des contacts utiles (journaux, police, administration), etc.

Dans la réalité, les détectives sont souvent d'anciens policiers qui, pour des raisons diverses, ont décidé de s'installer à leur propre compte. C'est ce qui s'est passé pour l'Agence Nightmare...

Exemple : *Chuck Byrne, un sergent de police noir de l'état de Louisiane, était comme il se plaisait à le répéter "un sacré bon flic". Bien sûr, ses collègues n'appréciaient pas trop la couleur de sa peau et il avait dû plusieurs fois rabattre à coups de poing le caquet de certains imbéciles qui le traitaient de "babouin" ou de " négro". Mais, à part ça, tout allait bien. Il faisait son travail et son lieutenant n'y trouvait rien à redire. Jusqu'au jour où il est tombé sur un "os". Au cours d'une rixe, il avait malmené un jeune délinquant... qui n'était autre que le fils d'une personne influente. Il fut "cassé" pour abus de pouvoir. Du jour au lendemain, sa vie devint un enfer. Ses ennemis de la pègre voulaient sa peau et ses anciens "amis" de la police le harcelaient sans arrêt.*

Comment s'en sortir quand on n'a même plus le droit de porter une arme ? Chuck prit donc la poudre d'escampette et partit pour la Nouvelle Angleterre. Là-bas, il postula pour une licence de détective qu'il finit — non sans mal — par obtenir. Quelque temps plus tard, il apprit au cours d'une enquête l'existence du Mythe de Cthulhu. Il rencontra alors quelques personnes issues de milieux divers qui luttaient contre la menace qui pèse sur l'humanité.

Ils décidèrent de s'unir : l'Agence Nightmare était née...

Les personnages indispensables

Les règles de L'Appel de Cthulhu conseillent vivement de constituer des équipes composées de personnages complémentaires. Pour avoir une (petite) chance contre les créatures du Mythe de Cthulhu, il est effectivement hautement recommandé que les Investigateurs disposent d'un bon éventail de compétences. Il en va de même dans une agence de détective, surtout si celle-ci se consacre à ses heures à la lutte contre les Grands Anciens. Voici donc les personnages "de base" qu'il est bon d'avoir dans son agence.

• **Un ancien policier** (profession : Policier ou Détective Privé). Les détectives sont très souvent amenés à avoir des rapports avec les autorités et les forces de l'ordre. Un ancien policier peut, grâce à son expérience professionnelle, connaître quelques "ficelles" très utiles. L'esprit de corps qui a de tout temps régné au sein de la police peut notamment simplifier bien des choses quand il s'agit de consulter les archives municipales ou de se tenir au courant des développements d'une enquête officielle. Un policier sait aussi comment trouver des "indicateurs" et sa bonne connaissance de la loi peut éviter bien des ennuis à l'agence. En bonne logique, c'est ce personnage qui devrait être le "patron" de l'agence.

• **Un ancien journaliste.** Contrairement à ce que beaucoup de joueurs paraissent croire, il n'est pas toujours facile d'accéder aux archives d'un journal. Un ancien "homme du métier" peut alors se révéler très utile. Très souvent, un journaliste possède également de nombreux "contacts" dans toutes les sphères de la société (ex : les personnalités qu'il a interviewées, les attachés de presse, les fonctionnaires locaux).

• **Un parapsychologue.** A priori, ce type de personnage n'a pas vraiment sa place au sein d'une agence sérieuse... sauf si elle mène des enquêtes ayant trait au paranormal ! Pour L'Appel de Cthulhu, un parapsychologue est un peu la cheville ouvrière de l'agence. Habitué aux phénomènes inhabituels, il est capable de détecter les supercheries et peut trouver des explications aux manifestations les plus étonnantes. Rappelons néanmoins qu'un parapsychologue n'est pas un magicien, c'est un "scientifique" qui emploie des méthodes rationnelles pour étudier l'irrationnel. Il peut assez vite posséder une bonne compétence en Mythe de Cthulhu, mais ne doit pas chercher dans ce domaine à faire concurrence à l'historien (voir ci-dessous), il risquerait d'être obligé de prendre une retraite anticipée...



• **Un historien.** L'univers lovecraftien ne peut être correctement appréhendé que par des intellectuels. Dans sa lutte contre le Mythe, une agence aura souvent besoin de notions historiques. La vaste culture générale de l'historien peut être d'un grand secours. Attention : cet érudit étant moins apte par ses compétences à affronter des dangers physiques, il est très important de savoir le ménager. L'historien est l'intellectuel du groupe, il faut veiller à sa santé, si l'on ne veut pas perdre le bénéfice de ses connaissances.

Aussi, quand cet Investigateur a été trop éprouvé par des enquêtes difficiles, il est conseillé de savoir le laisser "derrière" avant qu'il ne meure ou ne devienne définitivement fou. L'historien pourra alors se spécialiser dans le Mythe de Cthulhu. Il perdra sans doute beaucoup de SAN en lisant des grimoires pour trouver les renseignements que cherchent ses compagnons, mais s'il évite d'être confronté à des monstres, il restera "opérationnel" un bon moment. Quand un historien, après avoir lu de nombreux ouvrages interdits, n'a plus qu'un faible potentiel de SAN (moins de 30 points), il vaut mieux qu'il ne participe plus aux moments les plus périlleux des aventures (ex : visite d'une maison hantée). Cela ne l'empêche pas d'être utile pour les enquêtes préliminaires (visites des bibliothèques, interrogatoires de témoins), mais il doit absolument être très prudent. A ce stade, ce personnage peut éventuellement devenir un PNJ. Il restera contrôlé par son ancien joueur, mais ce dernier devra créer un nouvel Investigateur (pourquoi pas un personnage secondaire, comme ceux décrits ci-après ?) s'il ne veut pas rater les moments les plus dramatiques des scénarios.

Exemple : *quand l'agence Nightmare découvrait un livre un peu bizarre, celui-ci était aussitôt confié à une spécialiste qui participait relativement rarement aux investigations sur le terrain. Cette charmante dame présentait quelques troubles psychologiques mineurs, mais, tant qu'elle ne sortait pas de son bureau, cela ne se voyait pas trop. En quelques années, elle est devenue une spécialiste du Mythe de Cthulhu et a rendu d'immenses services à l'agence... jusqu'à ce qu'elle connaisse un destin funeste.*

Les personnages secondaires

Une grande agence ne se compose pas uniquement de détectives ; il lui faut également quelques auxiliaires. Les personnages secondaires proposés ici peuvent être des PNJ, mais certains sont très intéressants à interpréter. Si vos joueurs sont plus de quatre (attention au surnombre ! L'Appel de Cthulhu n'est pas adapté aux équipes trop importantes), le mécanicien/chauffeur ou l'avocat peuvent être des Investigateurs tout à fait valables. En outre, si un nouveau joueur désire participer une fois aux aventures de l'agence, il peut très bien jouer l'un de ces personnages secondaires.

• **Mécanicien/chauffeur.** Pour créer ce personnage, choisissez une profession "non intellectuelle" (ex : Paysan, Dilettante passionné de voitures, Athlète, Soldat, etc...) et attribuez au moins 50 points de pourcentage en Conduire Automobile et Mécanique. Les autres compétences importantes sont Piloter un Avion, Electricité et Conduire Engin Lourd. Contrairement à ce que les règles

peuvent laisser croire, il ne suffit pas d'avoir un bon pourcentage en mécanique pour réparer une voiture : c'est un travail qui doit être réservé à un "professionnel".

Un mécanicien/chauffeur a toujours son utilité au sein d'un groupe d'aventuriers (souvenez-vous de Barney dans Mission Impossible !).

Il est notamment capable de bricoler toutes sortes de gadgets intéressants.

• **Un avocat/comptable** (au moins 50% en comptabilité). Une agence étant une entreprise, il lui faut un gestionnaire.

Si cet aspect des choses vous tente, vous pouvez très bien tenir des comptes précis des revenus et des dépenses de votre agence grâce à ce personnage. Mais ce n'est pas là son seul intérêt ! Les détectives devant toujours agir dans le respect des lois s'ils ne veulent pas se retrouver au chômage, ils ont grand besoin d'un juriste pour aplanir les différends qui ne manquent jamais de les opposer à la police ou aux institutions judiciaires.



• **Une secrétaire.** Un joli minois derrière un bureau produit toujours le meilleur effet sur les clients. Ce personnage peut cependant jouer un rôle important en s'occupant de la coordination des actions quand les détectives se séparent pour mener leurs enquêtes. Le Gardien peut également se servir de ce personnage pour mettre un peu de vie dans l'agence.

Enfin, n'hésitez pas à l'occasion à l'envoyer en aventure. Une jeune femme frivole et impressionnable peut causer quelques problèmes en cours d'aventure, mais quel plaisir cela peut être de jouer un personnage aussi "typé"...

Quelques PNJ importants

En cours de partie, les détectives rencontreront régulièrement certains PNJ auquel il serait bon de s'intéresser de plus près.

• **L'attorney.** Ce fonctionnaire élu est à la fois juge d'instruction et procureur général. C'est lui qui supervise les enquêtes de police, les autopsies et les dossiers qui seront présentés au juge. Personnage extrêmement puissant, c'est souvent un politicien prêt à tout pour sa carrière (ex : Dewey, qui devint gouverneur de l'Etat de New York après avoir envoyé Lucky Luciano en prison dans les années 30, était au départ un attorney... assez peu recommandable). Les détectives seront souvent confrontés à des fonctionnaires de son bureau et ils ont tout intérêt à s'en faire des amis.

• **Le juge.** Aux Etats-Unis, les juges sont élus et sont donc - eux aussi — très intéressés par la politique. Facilement corruptibles (pourvu qu'on y mette le prix), ils ont des pouvoirs considérables et peuvent décider de fermer une agence pour un oui ou pour un non. Il convient de noter que les juges de l'époque ne sont pas forcément des juristes accomplis. Leur attitude et leurs jugements sont généralement dictés par leur désir de ne pas froisser leurs électeurs. La "justice" n'est qu'une considération secondaire. En cas de problème administratif, les détectives seront fréquemment amenés à se rendre au bureau du juge.

• **Les policiers.** Ils éprouvent des sentiments mitigés à l'égard des détectives. Pour eux, ce sont à la fois des concurrents qui agissent à la limite de la légalité et des amateurs qui s'occupent de ce qui ne les regarde pas. Ils peuvent toutefois se montrer coopératifs de temps à autre. N'oubliez pas que dans les années 20, la corruption est un mal endémique dans la police américaine. Les policiers "honnêtes" sont assez rares. Pour votre campagne, pensez à décrire un officier de police (sergent, capitaine ou lieutenant) qui constituera l'interlocuteur principal de vos joueurs quand ils auront des rapports avec les forces de l'ordre.

Un conseil : parmi les personnages cités ci-dessus, prévoyez un "ennemi juré" des détectives. En essayant de causer un maximum d'ennuis à l'agence, cet adversaire (qui n'a aucun lien avec le Mythe) sera une source permanente de problèmes. Or, même s'ils n'en ont pas toujours conscience, les Investigateurs "adorent" les problèmes...

Ex : *l'agence Nightmare a toujours été en conflit avec un fonctionnaire de police qui leur a donné bien du fil à retordre...*

Avant de se lancer dans une campagne

Si vous créez une agence de détectives, c'est pour jouer une campagne. Il serait idiot de perdre du temps à la mettre sur pied si vous ne devez l'utiliser que pour une seule aventure. Vous devez donc lui donner de la consistance en précisant, dès le départ, certains détails :

• **La personnalité de chacun des détectives.** En plus des traits saillants de leur caractère, demandez à vos joueurs d'écrire un récapitulatif succinct de leur passé (études, origine sociale) et de leurs goûts (vices, passions). Ils peuvent aussi indiquer quels sont leurs parents proches (une vieille tante tuberculeuse est souvent pittoresque !).

• **Les connaissances des détectives.** Accordez à chaque joueurs au moins un "contact privilégié". Ce pourra être : un indicateur, un ancien collègue, une personne influente, etc.

• **Les tarifs pratiqués par l'agence. Exemple :** *20 dollars par jour, plus les frais et — éventuellement — une prime en cas de succès.*

• **Le contrat type que doivent signer les clients.** Ce contrat est, on ne le répétera jamais assez, in-dis-pensable ! Laissez vos joueurs en rédiger les grandes lignes. Si jamais ils se montrent trop imprudents dans ses termes, n'hésitez pas à leur confronter quelques "mauvais payeurs" qui pourront entraîner des conséquences graves sur le plan financier.

• **Les liens qui unissent les détectives.** On peut très bien travailler ensemble sans s'apprécier outre mesure. Ce genre d'élément peut être très amusant sur le plan du roleplaying.

• **Le plan des locaux de l'agence.** En dessinant (si possible à l'échelle de figurines 25mm) les plans de l'agence, vous aiderez les joueurs à visualiser les choses. Ils pourront en outre s'amuser à décorer leur lieu de travail en fonction de leurs goûts.



L'agence et les aventures

Vous avez sans doute remarqué que la plupart des scénarios publiés pour L'Appel de Cthulhu commencent par une personne en détresse qui réclame l'aide des Investigateurs. Or, quand on ne parvient pas à intéresser la police à ses ennuis, à qui peut-on s'adresser ? A des détectives privés, bien sûr ! Les enquêtes du Mythe débutent couramment par un meurtre mystérieux, des problèmes de voisinage (ex : les maisons hantées) ou un vol (ex : une relique archéologique). Autant de cas qui peuvent intéresser ces "policiers privés" que sont les détectives ! Vous ne devriez donc avoir aucune difficulté à justifier l'intervention de détectives dans un scénario cthulhien.

Les enquêtes policières

Pour maintenir l'intérêt d'une campagne, il faut éviter de soumettre les joueurs à un déferlement permanent de monstres en tous genres. Il est indispensable de ménager des "pauses" en proposant des scénarios qui n'ont rien à voir avec le Mythe de Cthulhu. En vous inspirant de la littérature policière (Sherlock Holmes, notamment), vous pouvez facilement concevoir des aventures passionnantes auxquelles les règles de L'Appel de Cthulhu se prêteront parfaitement. Ces enquêtes pourront d'ailleurs avoir certains aspects "bizarres" susceptibles d'amener les joueurs à penser que les monstres du Mythe ont encore frappé (vous vous souvenez du "Chien des Baskerville" ?). S'ils se laissent emporter par leur imagination, aucun doute qu'ils apprendront vite la circonspection une fois qu'ils auront réalisé leur erreur.

Bibliographie

Certains des livres indiqués ci-dessous sont parfois difficiles à trouver (essayez les bouquinistes), mais ils constituent d'excellents ouvrages de référence si vous voulez donner le maximum de crédibilité à votre agence.

• *"Faisans et malfaisants"* (4 tomes) de *Max Allan Collins* publié chez Série Noire. La vie d'une agence de détectives dans les années 20/30. Tout sur les problèmes quotidiens, les truands, etc.

• *"Histoire du crime à New York"* (2 tomes) de *Jonathan Craig et Richard Posner*. Passionnant pour qui veut mieux comprendre les rapports entre la police et la pègre aux Etats-Unis.

• *"Le crime à l'américaine"* de *Frank Browning et John Gerassi* publié chez Fayard. Un excellent ouvrage pour mieux comprendre le contexte dans lequel évoluent les détectives.

• *"L'heure du détective"* de *Jürgen Thorwald* publié chez Albin Michel.

• *"Le dahlia noir"* de *James Ellroy* publié chez Rivages. Un superbe roman dont l'action se situe en 1947, qui vous fera comprendre comment fonctionnait la police locale aux Etats-Unis.

Enfin n'oubliez pas les grands classiques des histoires de détective : lisez quelques livres de Dashiell Hammet (ex : *Le Faucon Maltais*) et de Raymond Chandler (ex : A*dieu ma jolie*). Vous ne le regretterez pas !

L'Agence Nightmare

Le présent article a été inspiré par une campagne qui a été menée pendant plus de trois ans (de 1985 à 1988) par Olivier Piéchaczyk, un passionné de la première heure.

Par l'enthousiasme qu'elle a suscité chez ses joueurs, cette campagne s'est révélée un exemple idéal de ce que devrait être L'Appel de Cthulhu quand il est joué régulièrement sur une longue période.

Cette campagne a raconté l'histoire d'une agence de détectives hors du commun, l'*Agence Nightmare*, spécialisée dans les problèmes paranormaux... mais qui ne rechignait pas, de temps à autre, à s'intéresser à des affaires policières de nature plus classique.

Toute son histoire a été consignée par écrit (trois énormes cahiers dactylographiés) et mériterait d'être publiée...

L'APPEL DE CTHULHU

Cthulhu 2190 : Dans l'Espace Personne ne vous Entendra Crier

par Pierre Zaplotny

L' Appel de Cthulhu est un jeu qui se prête particulièrement bien aux variantes. De l'Angleterre victorienne à notre "banal" quotidien, ses règles permettent toujours de découvrir l'horreur là où on l'attend le moins. Pierre Zaplotny est un grand amateur de science-fiction et il a eu l'idée saugrenue d'aller chasser Cthulhu et ses serviteurs dans notre avenir. Et pourquoi pas, après tout ?...

L'Humanité s'est lancée à la conquête de l'espace. Malheur à nous ! Pourquoi les Dieux Noirs ont-ils laissé les pauvres humains que nous sommes construire ces machines dérisoires que l'on appelle vaisseaux spatiaux ? Par quel trait d'humour féroce, pour quel obscur dessein permettent-ils aux Terriens de parcourir laborieusement les abîmes sidéraux qu'ils peuvent, Eux, franchir d'un seul coup de leurs horribles ailes membraneuses?

Et dire qu'il y a des hommes qui voudraient le savoir...

Essayons donc un peu de nous imaginer ce qui risque de se produire d'ici quelques années. L'univers décrit dans le présent article ne se veut pas absolument réaliste, mais il devrait néanmoins vous permettre de mettre sur pied une campagne "d'anticipation" riche en opportunités horrifiques.

Les étoiles

L'exploration

L'Humanité a conquis les étoiles dans une sphère de 130 années-lumière de rayon (une année-lumière : 9,461 x 10^{12} kilomètres) autour du Soleil. L'exploration des mondes situés au-delà de cette limite n'a pas encore été autorisée et les contrevenants s'exposent à être impitoyablement pourchassés par les autorités.

Caractéristiques des planètes

Les planètes sont classées selon les conditions de vie qui règnent à leur surface.

• Un monde est classé "habitable" quand il est possible d'y vivre sans avoir à porter un équipement particulier.

• Un monde est "non-habitable" lorsqu'on doit utiliser certains artifices (scaphandres, drogues, etc.) pour y vivre.

En d'autres termes, Mars et ses cités sous cloche est un monde non-habitable : le recours à la technologie est indispensable. En revanche, Algol, malgré ses innombrables pièges naturels, est classée "habitable", parce qu'il est théoriquement possible d'y vivre sans assistance technique pourvu que l'on ait une connaissance suffisante du milieu. Quoi qu'il en soit, précisons qu'il est bien plus agréable de s'installer sur la paisible Mars que sur la terrifiante Algol.

De nombreux systèmes stellaires possèdent une planète habitable (il n'y en a jamais plus d'une). Par malheur, les étoiles qui leur ont donné le jour sont rarement aussi débonnaires que le Soleil. De ce fait, bien peu de ces nouvelles terres conviennent à l'homme.

L'habitabilité est définie par un facteur exprimé sous forme de pourcentage. Plus celui-ci est faible, plus la survie est difficile. Une seule planète connue est habitable à 100% par les humains : la Terre. Dans les faits, la vie est supportable jusqu'à 40% environ. En dessous de ce seuil, l'Enfer commence. Le Gardien peut tout à son aise imaginer toutes les nuisances que réserve une planète.

Exemples :

• *Procyon : atmosphère de type terrestre. Flore locale pouvant avoir des effets urticants ; il est possible de se prémunir en consommant un champignon indigène. Habitabilité : 75%.*

• *Algol : système stellaire double. La seule planète relativement accueillante orbite autour d'une étoile normale, dont la compagne a une intensité variable. Projections continues de matières stellaires, heureusement bien arrêtées par l'atmosphère planétaire. Le climat local se caractérise par des vents violents dont les rafales peuvent parfois dépasser les 500 km/h. Importants gisements de métaux radioactifs. Habitabilité : 60%.*

Vous trouverez en annexe un tableau récapitulant tous les mondes que l'homme a — parfois difficilement — colonisés. Il n'est toutefois pas absolument exhaustif ; beaucoup d'autres étoiles sont à la portée des vaisseaux humains. Elles présentent cependant un intérêt moindre (elles ne possèdent pas de planètes habitables), mais quelques petites exploitations minières peuvent éventuellement tenter de survivre dans ces systèmes.

L'argent

Les problèmes monétaires ne doivent jamais devenir trop importants dans une campagne de L'Appel de

Cthulhu. Néanmoins, pour les Gardiens qui aiment la comptabilité, certains prix sont détaillés dans cet article.

Ils sont exprimés en "Unités" (abréviation : "U"), une monnaie standard utilisée dans tout l'espace connu. Pour des raisons pratiques, vous pouvez très bien considérer qu'une Unité équivaut à un Dollar.

Le Mythe de Cthulhu et l'exploration de l'univers

Certains des mondes colonisés par l'homme abritent des créatures du Mythe. Toutefois, les nouveaux venus ont assez peu de contacts avec ces races indigènes, et cela pour plusieurs raisons :

- Conformément aux grands principes qui régissent le Mythe, les créatures de l'espace sont pour la plupart emprisonnées, dégénérées ou inactives.
- Ces êtres résident en général dans des lieux peu propices à la vie humaine et bénéficient ainsi d'une certaine quiétude.
- Certains continents — voire des planètes entières — ont été mis en quarantaine par les autorités après que des incidents inexplicables s'y soient produits. Ce genre de "sanctuaire" peut être habité par des Dholes, des Mi-Go, des Chthoniens, ou toute autre créature du même ordre. Parmi les planètes interdites, citons Pluton (Yuggoth) : aucune expédition d'exploration n'en est jamais revenue...



Races extraterrestres

Vous pouvez très bien inventer toutes sortes de races extraterrestres indépendantes du Mythe de Cthulhu. Toutefois, n'oubliez pas que Lovecraft considérait que l'homme était "isolé" au sein de l'univers.

Alors arrangez-vous pour que toutes vos créatures soient étranges, incompréhensibles ou absolument dénuées d'intelligence. Pour respecter les théories d'HPL, la galaxie doit être terrifiante et bizarre. N'hésitez donc pas à faire dans le grotesque et le monstrueux, en essayant toujours de faire sentir à vos joueurs qu'ils sont des intrus, quelle que soit la planète sur laquelle ils se rendent.

Problème de langue

Pour des raisons de simplicité, considérez que l'anglais est la langue la plus couramment employée dans la galaxie.

Les compétences

• Piloter un vaisseau spatial : quiconque possède cette compétence à 25% est capable de manœuvrer un vaisseau spatial. Elle s'utilise exactement de la même manière que "Piloter un avion" pour les décollages et les atterrissages. Un astronaute peut d'ailleurs utiliser n'importe quel aéronef avec une compétence égale à la moitié de son niveau en Piloter un vaisseau spatial.

• Autres compétences : pour faire fonctionner, entretenir et réparer la machinerie d'un vaisseau on utilise les compétences en Mécanique, Electricité et Electronique (voir *Cthulhu 90)*.

La navigation dans l'immensité stellaire relève de la compétence *Astronomie*. Un jet de dés doit être effectué au début de chaque voyage et chaque fois qu'un vaisseau modifie son itinéraire initial. En cas d'échec, le navigateur peut facilement réaliser (jet d'INT) qu'il s'est trompé dans ses calculs, ce qui lui laisse alors l'opportunité de les recommencer avant que la situation ne soit catastrophique.

Par contre, en cas d'échec "critique" (score aux dés supérieur à 95) ou s'il rate son jet d'INT, le vaisseau se perd corps et biens dans l'espace.

Le navigateur doit alors attendre 1d6 jours avant de pouvoir effectuer un nouveau jet d'Astronomie pour éventuellement retrouver son chemin.

Note : le tir de missiles (voir "Combat spatial" plus loin) fait appel à la compétence "Informatique" (détaillée dans Cthulhu 90) et le brouillage des systèmes de guidage dépend de la compétence "Electronique".

Une nouvelle profession : Astronaute

Au moment de la création d'un personnage de ce type, il est possible d'allouer des points de pourcentage dans les compétences suivantes : Astronomie, Ecouter, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique, Piloter un vaisseau spatial, Piloter un avion.

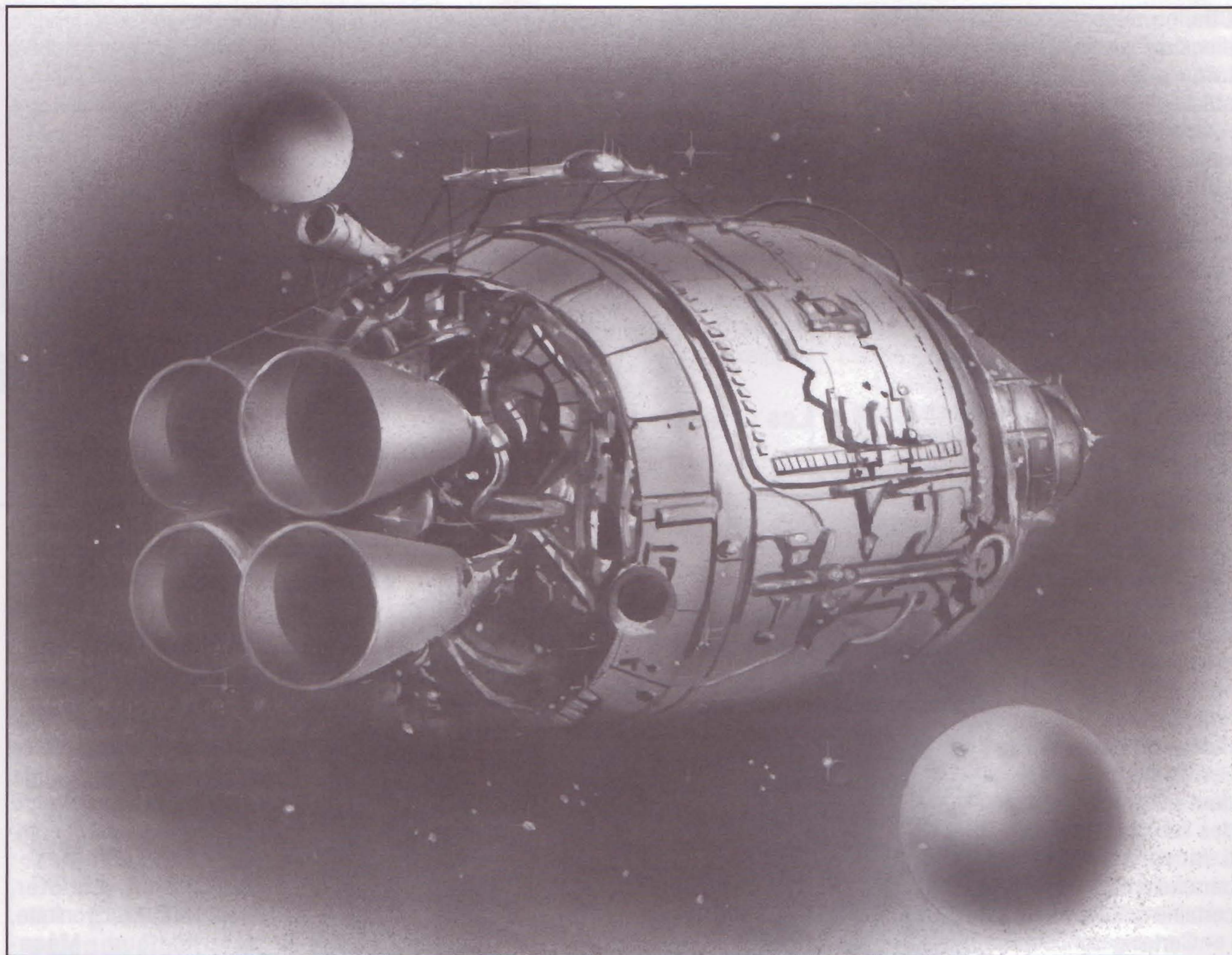
Selon leurs goûts et leur compétences, les Astronautes peuvent opter pour l'un des trois emplois suivants à bord d'un vaisseau : Pilote, Informaticien ou Electronicien. Par ailleurs, les astronautes développent souvent des compétences utiles dans les bars des astroports qu'ils fréquentent assidûment (ex : coup de poing).

• Un Pilote gagne 10 000 U par mois. Il touche en général une prime de 1 000 U par missile esquivé.

• Un Informaticien a un salaire mensuel de 5 000 U. Il touche en outre une prime pouvant osciller entre 500 U et 2 000 U pour chaque missile mis au but.

• Un Electronicien gagne 7 000 U, plus 1 000 U par missile adverse dérouté grâce à un brouillage.

Note : à titre d'information, un mineur gagne environ 1 000 U par mois.



Les vaisseaux spatiaux

Les moteurs

L'Antimass est un dispositif qui a été mis au point au milieu du XXlème siècle.

Comme son nom peut le laisser supposer, il a pour effet de neutraliser totalement la masse d'un corps.

La moindre poussée permet alors de mouvoir le corps en question. C'est cette invention qui a ouvert la route des étoiles.

Grâce à elle, il est possible d'atteindre la vitesse prodigieuse d'une année-lumière/jour dès la sortie de l'atmosphère.

En vol atmosphérique, les vaisseaux spatiaux ont des performances médiocres : ils ne peuvent jamais dépasser la vitesse du son, qui varie d'un monde à l'autre (1224 km/h en moyenne sur Terre).

Le carburant

Un réservoir standard rempli de carburant nucléaire permet de voyager pendant 300 jours. On peut cependant se ravitailler sur n'importe quel monde habitable.

Les formes

Bien qu'ils ne soient pas conçus pour le vol atmosphérique, les vaisseaux spatiaux respectent néanmoins quelques principes aérodynamiques et sont généralement vaguement cylindriques.

Ils peuvent mesurer de 20 à 200 mètres de long, pour un diamètre compris entre 5 et 50 mètres. Leur proue est effilée et leur poupe accueille les tuyères des moteurs principaux. La coque est parsemée de petites tuyères directionnelles, de courtes ailes (pour les atterrissages et les décollages), de sas et d'antennes diverses.

La longueur d'un navire détermine ses Points de Coque (voir plus loin).

- Un yacht de 30 mètres a 30 PdC.
- Un croiseur de 200 mètres a 200 PdC.

Les communications

Les ondes radio ne peuvent pas dépasser la vitesse de la lumière. Un vaisseau qui désire communiquer avec une base éloignée (exemple : envoyer un message de détresse) doit utiliser pour cela un missile autoguidé.

Décoller et atterrir

La plupart des vaisseaux spatiaux ont besoin d'une courte piste bétonnée ou d'un petit plan d'eau pour décoller et atterrir. Toutefois, certains modèles militaires ou d'exploration peuvent se contenter d'une surface plus réduite en décollant ou en atterrissant à la verticale. Les jets de dés à réussir pour que les manœuvres se déroulent correctement sont les mêmes que ceux détaillés dans les règles concernant "Piloter un avion".

L'intérieur

Les aménagements intérieurs dépendent évidemment de la fonction assignée à un vaisseau : un yacht sera toujours plus confortable qu'un croiseur... à bord duquel on ne risque pas de trouver un jardin d'agrément !

Les voyages spatiaux

Il est possible de voyager à bord d'un vaisseau de ligne en achetant un billet. Le prix de celui-ci dépend des conditions de confort du voyage et du nombre d'années-lumière parcourues. Il y a trois "classes" :

• *La première classe* est la plus luxueuse. Une année-lumière coûte 500 U.

• *La classe touriste* est plus spartiate. L'année-lumière coûte 200 U.

• *La classe émigrant* est "abominable", mais coûte seulement 100 U par année-lumière.

Note : si les passagers en première classe et en classe touriste ont parfois quelques contacts, les "émigrants" sont toujours soigneusement tenus à l'écart. Le transport d'animaux coûte 50 U/année-lumière par tête et les marchandises sont acheminées au tarif de 0,01 U/année-lumière par kilo.

Ainsi, un billet en première classe Terre-Proxima du Centaure coûte : 4,2 al x 500 U = 2 100 U. Pour transporter cent tonnes de blé sur le même trajet, il faut dépenser : 4,2 al x 0,01 U = 42 000 U.

Pour des raisons de simplification, considérez qu'il faut un jour de voyage pour parcourir une année-lumière.

Les appareils secondaires

Tous les vaisseaux spatiaux possèdent au moins un appareil permettant de faire la navette entre le sol et l'orbite. Ils peuvent également embarquer des véhicules automobiles ou des engins volants (voir la section consacrée aux véhicules, plus loin).

Les armes des vaisseaux

Certains vaisseaux sont équipés de puissants missiles dotés de moteurs Antimass. Pour les tirer, on utilise une installation complexe comprennent un tube lance-missiles avec électronique de téléguidage intégrée (plus couramment appelée "TLM" pour "Tube Lance-Missiles"). Un TLM doit obligatoirement être servi par un Informaticien qui ne peut alors pas s'occuper d'autre chose. Un TLM envoie un missile par séquence de combat. Un TLM sans servant ne peut pas être utilisé.

Les missiles ont deux systèmes de guidage complémentaires :

- Un *dispositif "autodirecteur"* qui est attiré par les émanations énergétiques émises par les moteurs du vaisseau visé.

- Un *appareillage de "téléguidage"* qui permet de modifier le cap d'un missile à partir de son TLM.

Dans le vide, un missile peut atteindre une vitesse de 10 années-lumière/jour. En atmosphère, il ne peut pas dépasser dix fois la vitesse (locale) du son.

• **Missile léger.** Masse : 5 tonnes. Facteur autodirecteur : 10%. Dégâts : -3d6 PdC. Prix : 10 000 U.

• **Missile lourd.** Masse : 10 tonnes. Facteur autodirecteur : 20%. Dégâts : -6d6 PdC. Prix : 20 000 U.

Note : certains vaisseaux peuvent être dotés d'armes conventionnelles utilisables au cours des vols atmosphériques.

Contre-mesures électroniques

Il est possible de brouiller les systèmes de guidage des missiles en utilisant des contre-mesures électroniques (CME). Une console de CME doit être servie par un Electronicien qui ne peut alors rien faire d'autre. Une console CME peut brouiller un seul missile par séquence de combat (jet d'Electronique réussi).

Le combat spatial

Rencontre et poursuite

Pour détecter un autre vaisseau, il faut réussir un jet en Electronique. Les poursuites entre vaisseaux se règlent comme des poursuites en autos (voir la compétence "Conduire une automobile" dans le livre de règles de L'Appel de Cthulhu), à la seule différence qu'il faut réussir DEUX jets successifs pour semer un poursuivant.

Tirs, contre-mesures et esquives

Les combats spatiaux sont décomposés en séquences successives. Toutes les actions entreprises pendant une séquence de combat sont considérées comme étant simultanées. En terme de jeu, une "séquence" équivaut à un "round".

• Pour tirer un missile, un Informaticien chargé d'un TLM doit ajouter le facteur directeur du missile en question à sa compétence en Informatique. Le total ainsi obtenu est appelé "chance de base". Il faut ensuite effectuer un jet de dés.

- En cas d'échec critique (96-100%), le missile est complètement désorienté et revient sur le vaisseau tireur. Le pilote de ce dernier a cependant le droit de tenter un jet d'esquive (voir plus loin) pour éviter chaque missile "fou".

- En cas d'échec normal, le missile tiré ne parvient pas à "acquérir" sa cible et se perd dans l'espace.

- En cas de réussite, l'Informaticien doit noter soigneusement sa "marge de réussite" (chance de base - score aux dés). **Exemple :** *Indora a 25% en Informatique. Elle tire un missile lourd sur un vaisseau pirate. Sa chance de base est donc de 25% + 20% = 45%. Elle lance les dés et obtient un score de 22. Sa marge de réussite est dans ce cas de 45 - 22 = 23.*

• Pour brouiller le dispositif de guidage d'un missile, un Electronicien qui manœuvre une console CME doit effectuer un jet d'Electronique.

- En cas d'échec critique (96-100%), le missile est irrésistiblement attiré par l'émission de brouillage mal calculée et atteint automatiquement sa cible, sans que le Pilote puisse tenter de l'esquiver.

- En cas d'échec normal, le missile poursuit sa course et percute le vaisseau, à moins que le Pilote ne parvienne à l'esquiver (voir plus loin).

- En cas de succès, la "marge de réussite" du défenseur est comparée à celle du tireur. Si elle lui est supérieure (ou égale), le missile ennemi se perd dans l'espace et ne représente plus aucun danger. Par contre, si la marge du tireur lui est supérieure, le missile percute le vaisseau, à moins que le Pilote ne réussisse à l'esquiver. **Exemple :** *Duivmiv, le flibustier, a 60% en Electronique. Il obtient 48*

TABLE DES ETOILES

NOM : Nom du système stellaire, étoile(s) + planète(s).
N : Nombre d'étoiles composant le système.
V : "V" lorsqu'il y a au moins une étoile variable dans le système.
CONSTELLATION : dans laquelle est situé le système.
Nbr : de planètes tournant autour des étoiles du système.
?nnn signifie que ce nombre est approximatif.
Habitabilité – N° : numéro d'ordre la planète habitable en partant du centre du système. inex signifie inexploré (les planètes ont été détectées à distance par des observatoires).
– %H : Pourcentage d'habitabilité de cette planète.

	NOM	N	V	CONSTELLATION	Nbr	Habitabilité		DISTANCES SEPARANT LES SYSTEMES (en années-lumière)																									
						N°	%H	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	Achernar	1		Eridan	15	VII	28 %																										
2	Agena	1		Centaure	?10	inex		444																									
3	Aldébaran	1		Taureau	64	XIX	42%	139	535																								
4	Algol	2	V	Persée	3	I	1%	171	575	47																							
5	Altaïr	1		Aigle	11	IV	40%	132	492	78	94																						
6	Antarès	1		Scorpion	?70	inex		532	364	587	604	512																					
7	Arcturus	1		Bouvier	89	XII	45%	159	485	95	112	37	501																				
8	b Pictoris	1		Peintre	10	III	38%	92	473	64	105	64	539	83																			
9	Barnard	1		Ophiucus	3	I	33%	133	488	76	95	9	512	32	60																		
10	Bételgeuse	1	V	Orion	?190	inex		522	836	457	467	534	1009	539	490	529																	
11	Canopus	1		Carène	97	XXIX	43%	82	442	102	147	109	541	121	48	105	480																
12	Capella	2		Cocher	19	X	42%	154	529	37	52	54	562	64	70	51	486	114															
13	Castor	2		Gémeaux	55	XXXV	25%	155	514	47	72	58	555	57	66	52	482	105	23														
14	Deneb	1		Cygne	?100	inex		1668	1965	1610	1566	1587	1697	1595	1643	1594	1960	1690	1591	1609													
15	Fomalhaut	1		Poisson	13	VI	36%	113	488	73	93	20	518	55	51	23	527	96	58	64	1597												
16	Markab	1		Pégase	43	XVII	33%	154	559	117	99	99	557	132	131	107	544	174	112	132	1521	94											
17	Mimosa	1		Croix du Sud	?215	Inex		445	81	528	571	495	430	485	468	490	817	433	525	508	2007	490	569										
18	Mizar	2		Grande Ourse	141	IL	10%	218	533	118	116	88	528	63	134	86	530	174	82	79	1563	107	156	532									
19	Polaire	1	V	Petite Ourse	?200	inex		415	766	287	249	298	709	291	339	299	562	382	269	279	1403	312	290	764	234								
20	Pollux	1		Gémeaux	72	XXXV	33%	148	506	50	77	49	546	49	59	43	490	100	25	10	1610	54	128	501	79	285							
21	Procyon	1		Petit Chien	7	II	48%	131	492	61	87	27	527	39	48	20	510	93	39	35	1607	31	116	490	87	299	25						
22	Proxima	3		Centaure	3	I	32%	128	486	71	94	17	517	36	52	10	522	96	49	47	1603	23	111	486	90	304	37	13					
23	Rigel	1		Orion	?50	inex		853	1109	840	854	913	1355	926	858	909	378	836	874	873	2215	900	916	1056	941	986	879	891	901				
24	Sirius	2		Grand Chien	39	IX	24%	127	489	62	88	24	525	41	46	18	512	91	42	40	1607	26	113	488	91	303	30	5	9	892			
25	Spica	1		Vierge	?82	inex		293	385	271	297	223	399	191	239	217	613	242	246	228	1692	234	316	382	201	407	223	220	218	1027	221		
26	Véga	1		Lyre	139	LXII	33%	148	501	84	93	16	512	32	79	20	538	124	54	59	1576	36	100	504	75	284	51	35	28	922	35	221	
27	Soleil	1			9	III	100%	130	490	68	90	16	520	36	53	9	520	98	45	45	1600	23	109	490	88	300	35	11	4	900	9	220	27
						N°	%H	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Grand merci à M. BONAVITACOLA, de la section astronomie du Centre Culturel de l'AEROSPATIALE - TOULOUSE.
Les distances séparant les étoiles sont (à peu près) exactes. Les personnes intéressées par le mode de calcul sont priées d'écrire à Pierre Zaplotny, au bons soins de Jean Balczesak, rédacteur en chef de JD+ qui transmettra.

aux dés, sa "marge de réussite" est donc de 60 - 48 = 12. Comme celle d'Indora était de 23 (ce qui supérieur à 12), le brouillage est raté et le missile se rapproche dangereusement...

• Quand les tentatives de brouillage ont échoué, le Pilote du vaisseau visé peut encore tenter d'esquiver un missile. Il doit alors réussir un jet de dés inférieur ou égal à sa compétence en Pilotage, moins le facteur autodirecteur du missile, moins 5% par missile à partir du second. Les missiles légers arrivent toujours les premiers. **Exemple :** *Evita sait Piloter un vaisseau spatial à 60%. Trois missiles — deux légers et un lourd — foncent vers son appareil. Elle a 50% de chances (60% - 10%) d'éviter le premier missile léger et 45% de chances (60% - 10% - 5%) d'esquiver le second. Pour ne pas être percutée par le missile lourd, il lui faudra réussir un jet inférieur ou égal à 30% (60% - 20% - 5% - 5%).*

Note : ces modificateurs sont valables uniquement quand un Pilote essaye d'esquiver plusieurs missiles au cours d'une même séquence de combat. A la séquence suivante, ses chances redeviennent entières.

Dégâts

Quand un missile entre en collision avec un vaisseau, il produit deux types de dégâts :

• **Dégâts matériels.** Les dommages infligés par le missile (3D ou 6D selon le modèle) sont retranchés du potentiel en Points de Coque du vaisseau. Lorsque celui-ci a perdu les 9/10èmes de ses PdC, il est stoppé et devient une épave dérivant dans l'espace. Un vaisseau qui perd tous ses PdC explose. Libre au Gardien de laisser — ou non — le temps aux joueurs d'évacuer l'appareil avant que ne se produise la déflagration.

• **Dégâts personnels.** Chaque personne à bord du vaisseau touché doit faire un Jet de Chance pour éviter de perdre 1d10 points de vie. Les armures sont efficaces.

Autre usage des missiles

En retirant la charge explosive d'un missile, il est possible de libérer un espace pouvant contenir entre 500 kilos (légers) et 1 000 kilos (lourds) de fret. On peut alors se servir du missile en question pour acheminer du courrier ou une petite cargaison. Il est même envisageable de l'employer comme canot de sauvetage. Dans ce cas, les "passagers" doivent impérativement porter un scaphandre spatial et prévoir des réserves d'air, d'eau et de nourriture.

Quand il transporte des êtres vivants, un missile ne peut jamais dépasser la vitesse d'une année-lumière/jour (ses propulseurs lui permettent cependant de voyager dix fois plus vite). Son autonomie est de cent jours. Pour programmer un trajet, il faut réussir un jet inférieur ou égal à sa compétence en Informatique, augmentée du facteur autodirecteur du missile. En cas d'échec, l'engin se perd dans le vide infini...

Les missiles et le Mythe

Le dispositif autodirecteur n'est d'aucune utilité à l'encontre des créatures du Mythe (qui n'ont pas de propulseurs nucléaires !). Considérez en outre que celles dont la TAI dépasse 50 ont des "points de coque" en lieu et place de "points de vie". Enfin, n'oubliez pas que les créatures d'une TAI inférieure ou égale à 50 sont généralement capables d'esquiver sans difficulté les missiles. Bref, ne laissez pas vos joueurs croire que l'artillerie lourde peut être la solution à tous leurs problèmes...

Quelques vaisseaux spatiaux

• Croiseur militaire.
Longueur : 200 m (200 PdC).
20 TLM lourds (100 missiles embarqués).
50 TLM légers (250 missiles embarqués).
80 consoles CME.
Charge utile : 200 tonnes.
Personnel : 100 officiers, 500 astronautes, 1000 hommes de troupe.

Note : ce type de bâtiment est employé pour patrouiller le long des frontières afin de dissuader les tentatives d'exploration clandestine. Certains prétendent qu'il a également un rôle défensif...

• **Yacht léger.**
Longueur : 20 m (20 PdC).
1 TLM léger (5 missiles embarqués).
2 consoles CME.
Charge utile : 5 tonnes.
Personnel : 1 officier, 3 astronautes, 2 stewards, 6 passagers.

Note : construits à l'unité, ces luxueux petits vaisseaux sont employés par les nantis désireux de voyager dans la galaxie. Ils sont parfois escortés par des engins militaires.

• **Cargo indépendant.**
Longueur : 50 m (50 PdC).
1 TLM lourd (10 missiles embarqués).
3 TLM légers (30 missiles embarqués).
7 consoles CME.
Charge utile : 2500 tonnes.
Personnel : 5 officiers, 7 astronautes, 20 passagers.

Note : souvent rafistolés de bric et de broc, ces appareils constituent le fer de lance du commerce interstellaire. Ils sont souvent employés par des commerçants indépendants qui exploitent des lignes délaissées par les grandes sociétés de transport.

Le matériel

Véhicules

Automobiles et engins volants fonctionnent à peu près sur les mêmes principes que ceux du vingtième siècle. Leurs moteurs sont silencieux et non polluants et ils disposent de systèmes de pilotage automatique perfectionnés.

Les engins à roues peuvent atteindre 300 km/h en vitesse de croisière grâce à un dispositif de suspension géré par ordinateur. Certains modèles sophistiqués sont étanches et peuvent donc se déplacer dans des milieux dépourvus d'oxygène. Les astronautes les utilisent souvent comme véhicules secondaires.

Les "avions" peuvent aisément dépasser la vitesse du son et sont capables d'évoluer en orbite basse autour d'une planète. Leurs performances sont relativement limitées car ils ne peuvent évoluer qu'en atmosphère (même si celle-ci ne contient pas d'oxygène).

Les bateaux sont des hydroglisseurs capables d'atteindre des vitesses de l'ordre de 200 nœuds (370 km/h). Ils sont très utiles sur les

mondes aquatiques ou sur les planètes qui possèdent de grandes surfaces d'élément liquide (quel qu'il soit).

Les engins à effet de sol (hovercrafts) sont peu usités, car ils dépendent trop du type d'atmosphère pour que leur utilisation soit pratique.

Sur la Terre et sur Mars, des réseaux de trains magnétiques permettent de voyager à des vitesses énormes (près de 10 000 km/h) dans de bonnes conditions de confort et de sécurité.

Les robots

Il existe plusieurs centaines de modèles de robots. Très spécialisés, ils possèdent généralement une compétence à un niveau honorable... et quelques autres dans lesquelles ils brillent moins. En plus de points de vie (laissés à l'appréciation du Gardien), les robots ne possèdent que deux caractéristiques : FOR et DEX. Voici deux exemples.

• **Robot majordome L 38.**

FOR 5 DEX 15 PdV : 10 Prix : 25 000 U

Compétences : Lire/Ecrire l'Anglais 20%, Comptabilité 20%, Discussion 20%, Trouver Objet Caché 20%, Premiers Soins 30%.

• **Robot de combat GB 2 CB**

FOR 20 DEX 25 PdV : 25 Armure de classe 5 Prix : 1 000 000 U

Compétences : Armes à Feu 60%, Armes Blanches 60%, Ecouter 30%, Esquiver 40%, Grimper 20%, Lancer 30%, Sauter 20%, Se Cacher 35%, Suivre une Piste 25%, Trouver Objet Caché 30%.



Les armures

Elles s'utilisent en respectant les règles détaillées page 12 de Cthulhu 90. Toutefois, les progrès techniques ont conféré aux armures une souplesse et une légèreté sans commune mesure avec ce qui se faisait au vingtième siècle. Les plus légères se présentent sous la forme d'un collant qui recouvre tout le corps, avec un capuchon pour la tête. Les plus lourdes sont intégrées à des scaphandres spatiaux et amplifient la force du porteur ; elles sont surtout l'apanage des forces militaires.

Les armes individuelles

Il y a quatre grandes catégories d'armes de poing :

• **Les étourdisseurs.** Ce sont des versions très perfectionnées des pistolets électriques décrits page 13 de Cthulhu 90. Ils lancent un projectile qui produit un effet identique à celui des pistolets électriques, à la seule différence qu'il faut réussir un jet de 5d6 sous la CON. Les étourdisseurs ont une portée de 50 mètres.

• **Les armes à poudre.** Il s'agit de versions perfectionnées des armes du XXème siècle. Elles sont généralement de très petit calibre et possèdent en contrepartie des chargeurs à grande contenance. Toutes sont capables de tir automatique. Elles ne peuvent être utilisées dans le vide qu'avec des munitions spéciales.

• **Les armes à effet Gauss.** Ces engins projettent des aiguilles en métal par induction magnétique. Ils font moins de dégâts que les armes à poudre, mais percent plus facilement les armures. En termes de jeu, quand on utilise une arme de ce type, la valeur de l'armure de la cible est divisée par deux.

• **Les lasers.** Leur utilisation obéit à des règles particulières. Plus on maintient un laser longtemps sur une même cible, plus les dégâts sont importants. Ces derniers sont calculés en fonction du nombre de secondes pendant lesquelles le laser touche. En termes de jeu, on doit d'abord calculer la "marge de réussite" d'un tir (niveau de la compétence - score obtenu aux dés) ; on considère alors que le faisceau laser touche pendant une seconde par tranche de dix points de la marge de réussite.

Exemple : *Galtias a une compétence en Arme à Feu de 89% (bigre !). Il lance les dés. Sur un score de 80 à 89, il touche pendant une seconde. Sur un score de 70 à 79, il touche deux secondes. Etc.*

Note : les lasers fonctionnent mal dans les atmosphères denses ou brumeuses. On les utilise par ailleurs rarement "en continu", car leur faisceau est facilement détectable, même quand il se situe en dehors de

Les Armures

Protection	Classe	Diminution des %*	Points d'armure	Prix
Collant protecteur	2	0	5	500 U
Combinaison de travail	3	0	6	1 000 U
Blindage corporel	4	-5%	8	5 000 U
Scaphandre de combat	5	-10% +10% en FOR†	10	25 000 U

* Pourcentage à soustraire de toutes les compétences "physiques" (ex : Sauter) quand l'armure est portée.

† La caractéristique FOR est augmentée de 10% (arrondi à l'unité la plus proche). Ex : Galtias, qui a 17 en FOR, revêt un scaphandre de combat. Sa FOR passe donc à 19 (17 + 17/10 arr.), mais on soustrait néanmoins 10% à ses compétences physiques pour simuler la gêne occasionnée par l'armure.

la lumière visible. Dans la pratique, les tirs lasers sont souvent sporadiques. Les armes d'épaule ont parfois des équipements supplémentaires : lance-flammes et lance-grenades. Tous ces engins guerriers sont équipés de systèmes de visée très fiables combinant une lunette d'approche, un illuminateur laser et un dispositif de vision nocturne. Les portées indiquées dans le tableau ci-contre prennent en compte ces accessoires.

Nouvelles armes

Nom	Tirs/Round	Dommages	Portée (mètres)	Chargeur	Prix	"Enrayage"
ARMES A POUDRE						
Etourdisseur	3	6D6 CON	50	10	200	00
Pist. Thomson	3/raf.	2D6+3	100	30	500	00
ARME DE POING A EFFET GAUSS						
Pist. G.E.	1	1d10	200	50	1 000	99
ARME DE POING A LASER						
Zeus 32	Spécial	1d6/sec.	10 000	20 sec.	5 000	00
ARME D'EPAULE A LASER						
Llumi Autan	Spécial	1d10/sec.	50 000	40 sec.	25 000	00
FUSIL D'ASSAUT						
Manurhin "3 Crocs"†					30 000	
Fusil	3/raf.	3D6+4	5 000	200	—	00
Lance-grenades	1/raf.	4d10 (5m)	750	10	_	00
Lance-flammes	1	5d6	30	1+6	—	00

† Le Manurhin "3 Crocs" est l'arme standard des unités militaires régulières. Il se compose d'un fusil doté d'un lance-grenades et d'un lance-flammes.
Le lance-flammes émet des gerbes embrasées de 30m de long sur 8m en sa plus grande largeur. Il possède deux réservoirs :
- une ampoule intégrée à la crosse permettant d'effectuer un tir.
- un sac souple, porté en bandoulière, permettant cinq tirs.
Le lance-grenades peut tirer au coup par coup, ou bien lancer toutes ses grenades en une seule rafale destructrice.

La vie quotidienne en 2190

Avertissement

Tous les amateurs de science-fiction se font une idée différente de l'avenir. Certains voient notre futur comme une réalisation idyllique de toutes les aspirations humaines. D'autres, plus pessimistes, sont convaincus que le temps n'arrangera pas les problèmes des hommes et que notre civilisation court à sa perte.

Difficile, dans ce cas, de proposer un cadre prospectif crédible pour tous. C'est pourquoi vous êtes tout à fait libre de modifier tout ou partie des suggestions proposées ci-après. N'ayez aucun scrupule à donner une tournure personnelle à votre univers futuriste : l'avenir n'appartient qu'à vous !

Le pouvoir et la Guerre Discrète

En 2190, les nations terriennes existent toujours, mais le gouvernement mondial dépend depuis longtemps déjà des Nations Unies dont le Premier Secrétaire constitue la plus haute instance politique.

A côté de ce pouvoir purement politique, il existe également de toutes puissantes sociétés multinationales. Thomson, Matsushita, IBM, Calway & Arden — et les autres — sont de véritables états dans l'Etat : d'une richesse inouïe, elles possèdent de vastes propriétés, perçoivent des taxes, entretiennent des armées privées (théoriquement à la disposition des Nations Unies en cas de conflit), disposent de gigantesques flottes spatiales, etc.

Sur Mars et sur Terre, les affrontements économiques qui opposent ces multinationales restent d'une relative retenue. Mais dans le vide stellaire, ils se transforment vite en véritables batailles rangées dans lesquelles les troupes régulières préfèrent ne pas s'ingérer. Ce conflit permanent est appelé par les spécialistes "la Guerre Discrète".

Les villes

Si l'on excepte la Terre où les villes ont un long passé historique, et Mars qui est un cas à part, les cités du XXIIème siècle sont pour la plupart des monades urbaines : de titanesques bâtiments isolés du monde extérieur (relire à ce propos l'excellent "Les monades urbaines" de Silverberg publié chez J'ai Lu). On trouve de tout dans ces énormes immeubles : usines, lieux d'habitation, écoles, etc. De nouveaux concepts architecturaux voient cependant le jour peu à peu, et l'on commence à construire des cités originales qui semblent issues de rêves artistiques. Cette tendance devrait s'accentuer dans l'avenir...

Jouer dans le futur

Horreur et anticipation

Planète Interdite (dans les années 50) et *Alien* (à la fin des années 70) sont deux films qui ont démontré combien il était intéressant de mélanger science-fiction et épouvante. L'Appel de Cthulhu, avec ses règles simples et très souples, permet facilement de tenter "l'aventure du futur". Il ne s'agit en aucun cas d'une trahison ; Lovecraft lui-même n'a-t-il pas longtemps été catalogué comme un auteur de science-fiction ?

Cependant, afin d'éviter tout débordement hors de propos, n'oubliez pas les grands principes qui régissent l'univers selon HPL :

• L'homme est une créature faible et désarmée qui a été créée — par erreur — par une race très ancienne et très évoluée.

• L'univers est hostile. L'homme n'y a guère sa place.

• Les apparences sont souvent trompeuses. Tout n'est que faux semblant et l'Humanité est au bord du gouffre.

• Pour l'instant, les dieux et les créatures puissantes du Mythe de Cthulhu sont relativement inactives, mais un jour viendra où elles régneront à nouveau sur l'univers.

• Les forces qui nous combattent sont d'une incommensurable puissance. La lutte est perdue d'avance.

Comment jouer

Il est inutile de décrire l'univers du XXIIème siècle avec trop de précision. N'oubliez pas que L'Appel de Cthulhu est un jeu "d'ambiance" qui ne cherche aucunement à simuler avec précision une époque donnée. Si vos joueurs sont curieux et si vous êtes inspiré, vous pouvez très bien inventer toutes sortes d'artefacts technologiques. Mais attention : ne créez jamais d'objets trop puissants, vous déséquilibreriez vos parties et vos joueurs n'auraient plus aucun goût à jouer. Soyez donc logique, cohérent... et prudent.

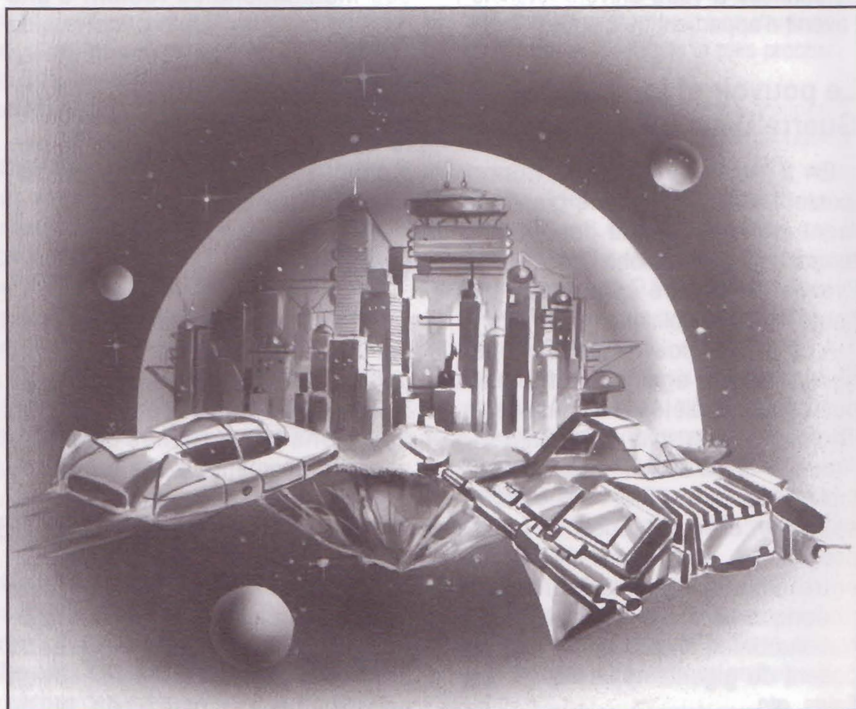
Quelques idées d'aventures

Livres et films peuvent être d'excellentes sources d'inspiration pour imaginer des aventures futuristes. En attendant, voici quelques "canevas" rudimentaires qui pourront vous aider dans vos premiers pas...

• **Markab III ne répond plus.** La station minière de Markab III ne donne plus signe de vie depuis quelques semaines ; les PJ sont envoyés par Calway & Arden (une multinationale) voir sur place ce qui se passe. *L'aventure :* en débarquant sur Markab, les PJ découvrent que la station est en ruine. Ils ne reste plus qu'une poignée de survivants, qui ont tous perdu la raison. Ils adorent un dieu étrange qu'ils appellent Gorshack... et sont prêts à tuer ceux qui voudraient lui faire du mal. *Les faits :* en creusant une galerie, les mineurs ont réveillé sans le vouloir un énorme Dhole (Gorshack) qui s'est empressé d'anéantir ses adversaires. Comme les derniers survivants lui témoignaient une grande déférence, il a consenti à les laisser en vie... mais pour combien de temps ?

• **La Cité de la Mort.** Les PJ sont engagés par Tamas Gorontius, un astro-archéologue qui désire effectuer des fouilles dans le système Archenar où il pense qu'a vécu une civilisation très ancienne. *L'aventure :* Archenar IV est un lieu des plus déprimants. C'est une planète hostile à l'atmosphère légèrement ammoniacale dont la surface est battue par des vents violents (habitabilité 55%). Les PJ et Gorontius découvrent une antique cité aux bâtiments en forme de dômes à moitié enfouie dans les sables d'un désert. Des labyrinthes étranges s'enfoncent profondément sous ces édifices. Ces couloirs exigus regorgent d'objets anciens et d'inscriptions monstrueuses. Alors que les explorateurs sont à une centaine de mètres sous le niveau du sol, les effroyables habitants des lieux les attaquent. *Les faits :* la cité souterraine est peuplée de centaines de redoutables Goules à la peau écailleuse (ajoutez 2 points à l'armure des Goules normales). Pour sortir du labyrinthe, les PJ vont devoir se frayer un passage grâce à leurs armes, mais les Goules sont innombrables et elles connaissent parfaitement tous les pièges que recèlent les lieux...

• **L'horreur au centre de l'univers.** Les PJ sont chargés d'enquêter sur une série de meurtres inexplicables. Plusieurs astronautes sont en effet morts de façon affreuse alors qu'ils se trouvaient dans des lieux clos. *L'aventure :* les joueurs peuvent apprendre que tous les défunts avaient participé à une expédition d'exploration sur une planète d'un système situé juste au-delà des limites de l'univers colonisé. Un seul membre de l'expédition n'est pas mort, un certain Jabram Ito qui semble particulièrement agressif. *Les faits :* au cours de leur exploration, Ito et ses compagnons ont découvert un objet d'une puissance terrible, "La clé d'Azathoth". Ce petit morceau de pierre verdâtre aux angles aigus a en effet la propriété de pouvoir déplacer le lieu de résidence du Sultan des Démons. Ito, un adorateur de Cthulhu, a l'ambition d'amener Azathoth à s'installer dans le système solaire ! Pour ne pas être gêné dans ses manœuvres, il a d'abord tenu à éliminer tous ceux qui en savaient trop à son goût. Maintenant, il doit retourner sur la planète où il a découvert la "clé". Une fois là-bas, il devra invoquer Azathoth avant de s'éventrer avec cette dernière. Les PJ vont devoir le suivre (en prenant bien soin d'éviter les appareils de patrouille) et essayer de l'empêcher de mener son projet à terme.



Il a existé aux Etats-Unis un supplément qui n'a pas été inclus aux règles d'Illuminati publiées par Jeux Descartes.
Il aurait été dommage que les joueurs français en soient privés...

ILLUMINATI

Règles *Très* Avancées

par Steve Jackson et Allen Varney
adaptation française : Perceval Wilson

C'est en 1985 que sortit aux Etats-Unis cette ultime extension (la troisième) d'ILLUMINATI, extension si particulière que les américains ont préféré ne pas l'intégrer à la version *De luxe* du jeu qui sortit en 1987 (et qui rassemblait la boîte de base et les extensions 1 et 2).

Ces quelques pages ne vous offrent pas seulement *une* nouvelle façon de jouer à ILLUMINATI, mais *plusieurs*. Vous pouvez rajouter, à votre gré, une nouvelle règle – ou deux – ou toutes – et ainsi bâtir des complots aussi complexes et enchevêtrés que vous le désirez. C'est VOUS qui décidez. Utilisez cette puissance nouvelle avec sagesse... et après vous être assuré d'avoir parfaitement assimilé la section "Règles de Base" de la boîte de jeu.

Lavage de Cerveau

Comment se peut-il que les Trafiquants Internationaux de Cocaïne deviennent membres du gouvernement américain ? Ou que les Boy Scouts se changent en une armée d'écolos fanatiques ? Ou encore que la Conspiration Communiste Internationale se retrouve soudain désorientée, *sans plus aucune conviction* ? Bon sang, mais c'est bien sûr, les "laveurs de cerveau" sont au travail !

Le Lavage de Cerveau est l'une des méthodes parmi les plus condamnables – et les plus efficaces – employées par les conspirateurs... une véritable "reprogrammation" de leurs victimes. Un Lavage de Cerveau permet de modifier de façon permanente l'Orientation d'un groupe !

Chacun des 103 pions "Intox" indique une Orientation (par exemple : "Conservateur"), ainsi que sa négation au verso (dans ce cas donc : "Non Conservateur"). Quand la face "Conservateur" est visible, cela montre que le groupe est devenu Conservateur. Quand la face "Non Conservateur" est employée, cela signifie qu'un groupe formellement Conservateur a perdu ses convictions. Il n'est pas devenu Libéral... mais simplement neutre.

Il est naturellement possible pour un groupe formellement Conservateur de passer Libéral. En effet, n'importe quelle Orientation peut être inversée par un Lavage de Cerveau – mais cette opération s'effectue en deux étapes. Premièrement, l'Orientation du groupe doit être neutralisée, en utilisant un pion Intox (côté "Non..."), puis doit être ensuite inversée. Si cela est fait, le pion Intox "Non..." est retiré, pour être remplacé par un pion d'orientation opposée.

Un groupe peut supporter jusqu'à six pions Intox distincts au maximum. Si un Lavage de Cerveau réussi est ultérieurement "gommé" ou neutralisé par un autre Lavage de Cerveau, retirez le pion Intox inutile. Les Illuminés ne peuvent en aucun cas être "intoxiqués" eux mêmes.

Notez que les modifications d'Orientation n'affectent en rien les capacités spéciales des groupes. Par exemple, si la Mafia devient Non-Criminelle, elle bénéficie toujours de son bonus de +3 pour contrôler directement tout groupe Criminel.

Les effets des Lasers Orbitaux Contrôleurs d'Esprit ont priorité sur ceux des Lavages de Cerveau. Toutefois, les effets de cette carte cessent à la fin du tour du joueur qui la contrôle, alors qu'un Lavage de Cerveau dure jusqu'à ce qu'un Illuminé parvienne à le modifier de nouveau.

Procédure

Chaque joueur peut tenter un Lavage de Cerveau "libre" par tour. Cette tentative doit se faire après avoir tiré une nouvelle carte, mais *avant* toute autre action. Un joueur peut également tenter un Lavage de Cerveau pour l'une de ses deux actions régulières. Ainsi, un joueur qui ne fait rien d'autre peut essayer trois Lavages de Cerveau dans un même tour.

Une tentative de Lavage de Cerveau fonctionne de la même manière qu'une attaque pour Contrôler.

Cette "attaque" a pour but d'ajouter ou d'enlever une Orientation à un groupe visé. Une attaque réussie confirme le changement; une attaque ratée n'a pas de conséquence.

La seule exception concerne les groupes Fanatiques. Si un groupe est Fanatique, sa Résistance au Lavage de Cerveau (avant tout autre calcul) est égale au double de celle inscrite sur sa carte !

L'Illuminé peut participer à toutes les tentatives de Lavage de Cerveau que son joueur décidera, car ceci ne lui sera pas décompté comme une action. Par contre, si un autre groupe participe à un Lavage de Cerveau (y compris pendant la tentative "libre"), cela lui sera compté comme une action, et ledit groupe ne pourra plus rien faire d'autre durant le tour en question. Le groupe qui attaque n'a pas besoin de posséder une flèche de contrôle libre pour tenter un Lavage de Cerveau.

A part ces dernières précisions, tout se passe exactement comme lors d'une attaque normale. La Résistance du défenseur est soustraite au Pouvoir de l'attaquant; les deux protagonistes peuvent dépenser de l'argent pour influencer le résultat; et les autres joueurs peuvent intervenir, à moins que l'attaque n'ait été déclarée Privilégiée. Les ILLUMINES de BAVIERE peuvent payer 5 MG pour tenter un Lavage de Cerveau Privilégié, mais ne pourront plus utiliser alors leur Pouvoir Spécial durant ce même tour.

Lorsqu'un joueur tente un Lavage de Cerveau sur un groupe contrôlé par un adversaire, il lui faut tenir compte du malus dû à la proximité de son Illuminé, tout comme pour une Attaque normale. Toutefois, si un joueur essaye d'intoxiquer l'un de ses propres groupes, le malus de proximité ne joue plus.

Un groupe ne peut jamais participer à une tentative de Lavage de Cerveau qui lui est destinée.

Cas particuliers

(1) **Ligue pour le Droit à l'A-D.A.** : si une tentative est faite sur ce groupe pour lui donner une Orientation Marginale, Libérale ou Communiste, sa Résistance est 10 au lieu de 3.

(2) **Hollywood** : si Hollywood devient Fanatique, souvenez-vous que zéro fois deux fait toujours zéro.

(3) **Capacités spéciales** : le bonus pour Contrôler, Neutraliser, ou Détruire tout autre groupe ou Orientation, dont peuvent faire état certains groupes contrôlés, ne peut être utilisé en aucun cas pour améliorer une tentative de Lavage de Cerveau.

Stratégie : il est très rare qu'un Lavage de Cerveau vaille la peine de dépenser une action régulière. Par contre, il peut être profitable d'utiliser judicieusement votre tentative "libre" afin de faciliter une attaque ultérieure.

Les Illuminés qui ont besoin d'Orientations spécifiques pour gagner (le TRIANGLE, les DISCORDIENS, les ASSASSINS...) doivent considérer le Lavage de Cerveau comme une arme à double tranchant. Il est vrai qu'ils peuvent changer les Orientations de leurs groupes... mais leurs adversaires peuvent aussi s'en servir d'une façon radicalement opposée !

Si vous avez besoin d'empêcher vos adversaires d'intoxiquer l'un de vos groupes, envisagez la possibilité de le rendre Fanatique.

Propagande

Alors que le Lavage de Cerveau ne concerne qu'un groupe isolé, la Propagande, quant à elle, affecte le monde entier. Les Illuminés utilisent la Propagande pour changer les mœurs de la Société dans le sens qui leur convient le mieux, afin de satisfaire leurs ambitions tortueuses. C'est en manipulant subtilement les Médias, en remplaçant les postes clés, en fomentant des crises, et – naturellement – en droguant l'eau et la nourriture, que chaque illuminé peut modifier l'opinion publique. Quoique la volonté de la majorité n'ait pas d'effets directs (comme tout conspirateur de choc le sait), elle peut avoir quelque valeur pour les Maîtres Secrets.

L'Etoile de Propagande

Il faut utiliser le plateau de jeu sur lequel sont disposées, en forme d'étoile, les pistes graduées (ou "échelles") de Propagande ; neuf branches distinctes partent du centre de l'étoile. Cinq pions "pyramides" sont employés pour repérer les dispositions mondiales le long des différentes échelles : Conservateur en face de Libéral; Conformiste en face de Marginal; Gouvernement (américain) en face de Communiste; Pacifique en face de Violent; et Criminel. Il n'y a pas d'opposé à Criminel, et aucune piste n'est prévue pour le Fanatisme (il est peu probable que le Monde entier devienne Fanatique de la même façon!).

Chacune des pyramides indique l'opinion mondiale le long d'un "axe". Le niveau des sentiments mondiaux est donc reflété par la position de ces pions; le centre, où se croisent toutes les pistes, correspond à une zone neutre. Chaque piste se divise en 6 espaces ou "échelons". Plus le pion est situé vers l'extrémité d'une échelle, plus l'opinion mondiale se trouve renforcée dans ce sens.

Sur chaque piste, trois échelons sont numérotés. Les espaces vierges reflètent des tendances d'opinion trop faibles pour affecter la partie.

Se déplacer de la zone neutre jusqu'en "1" ne demande qu'un mouvement, alors que passer de "1" en "2" nécessite deux mouvements, et que sauter de "2" en "3" en requiert trois. Rallier le monde entier à votre cause ne sera pas une partie de plaisir !

Pour lire les échelles de Propagande, ne tenez compte que de l'espace numéroté inférieur le plus proche des échelons vierges où se trouvent les pyramides. Un pion situé sur un échelon vierge entre "1" et "2", par exemple, a la valeur de "1"; entre "2" et "3", il comptera pour un "2".

Disposition de départ

Le plus facile est de commencer la partie en plaçant tous les pions pyramides en zone neutre, au centre. Il y a néanmoins une autre possibilité : ajustez l'Etoile de Propagande en fonction des quatre premiers groupes incontrôlés tirés en début de partie. Chaque Orientation de ces quatre cartes déplace le pion d'un échelon sur la piste concernée. (Les Orientations opposées se neutralisent mutuellement.).

Procédure

Chaque joueur peut faire une tentative "libre" de Propagande par tour. Celle-ci s'effectue *après* ses deux actions régulières, mais *avant* ses deux transferts "libres" d'argent en fin de tour. Un joueur peut également tenter une Propagande en tant qu'une de ses deux actions normales. Ainsi, un joueur qui ne fait rien d'autre peut choisir de tenter trois Propagandes dans un même tour. Toutefois, les tentatives de Propagande ne comptent pas comme une action pour un groupe particulier, car la Structure de Pouvoir entière est toujours impliquée.

A la base, une Propagande fonctionne comme une tentative de Contrôle. A la différence qu'un joueur essaye, en fait, de "contrôler" – c.à-d. de déplacer – un pion sur une échelle de Propagande, et sa Structure de Pouvoir tout entière participe à cette tentative. Mais, dans la forme, la marche à suivre reste la même. Annoncez la tentative, le pion visé, et le sens dans lequel vous souhaitez le déplacer; calculez la chance de base et modifiez-la suivant les divers facteurs énoncés plus loin; dépensez des Mégabucks – provenant uniquement de la Trésorerie de votre Illuminé ! – pour augmenter vos chances (les autres joueurs peuvent intervenir, bien entendu !); et, finalement, jetez les dés pour voir si la tentative est réussie (11 et 12 correspondent toujours à un échec automatique).

Si la Propagande réussit, le pion est déplacé dans la direction souhaitée. Si la tentative échoue, rien ne se passe, et tout l'argent dépensé, de part et d'autre, est perdu. Le même joueur peut recommencer immédiatement s'il peut encore tenter une autre action (ou sa tentative "libre").

Chance de base d'une Propagande

Pour déterminer les chances de base d'une Propagande sur un jet de dés, additionnez tous les facteurs suivants :

(1) Le Pouvoir régulier de votre carte d'Illuminé;

(2) La somme des Pouvoirs réguliers des groupes Médias (voir plus loin) que vous contrôlez;

(3) Le chiffre correspondant au nombre total de groupes que vous contrôlez (sans tenir compte de votre Illuminé);

(4) Le chiffre correspondant au nombre de groupes (que vous contrôlez) possédant l'Orientation que vous comptez favoriser;

(5) Le chiffre correspondant au nombre de groupes (que vous contrôlez) possédant l'Orientation que vous comptez réduire.

Ceci peut sembler étrange, mais considérez ce cas : si vous tentez de réduire la tendance Libérale du monde, et que vous

contrôlez un groupe Libéral, vous pouvez le contraindre à relâcher ses efforts habituels, et ainsi à vous aider... par omission !

Exemple : l'opinion mondiale est actuellement à l'échelon "2" de la tendance Libérale, sur . Vous désirez changer cela – car cela ne fait pas votre affaire. Vous contrôlez les O.V.N.I. (Pouvoir 6) et six autres groupes (ce qui vous fait 12 en tout). Votre seul groupe Média est la Presse Underground (Pouvoir 1). Deux des groupes que vous contrôlez sont Libéraux (ajoutez 2), et trois autres sont Conservateurs (ajoutez 3). Votre force totale d'attaque est donc de 18.

Résistance à une Propagande

La Résistance à une tentative de Propagande est évaluée par le nombre d'échelons que l'attaquant souhaite faire franchir au pion visé.

La Résistance est de 5 pour un mouvement de 1 espace, de 10 pour un déplacement de 2, de 15 pour 3, et ainsi de suite.

Ainsi, un petit déplacement aura toutes les chances de réussir, même sans dépenser d'argent; alors qu'un grand sera plus délicat à mener à bien !

Il est possible de renverser totalement une tendance mondiale avec une seule action, en déplaçant un pion via la zone neutre jusqu'à la piste opposée – par exemple, de Pacifique jusqu'à Violent. La zone neutre comptant pour un espace, déplacer un pion, de la position Pacifique "1" jusqu'en Violent "1", équivaut en fait à un déplacement de deux échelons.

Aider ou s'opposer une Propagande

Les autres Illuminés peuvent intervenir pour ou contre la tentative de Propagande, tout comme pour les "attaques" habituelles.

Une Propagande ne peut jamais être privilégiée. (**Exception** : les MAITRES du VAUDOU - un nouvel Illuminé, décrit plus loin).

Certains groupes permettent également d'intervenir sur une Propagande tentée par un autre joueur, et ceci sans dépenser d'argent.

Ce sont les groupes Médias dont la liste suit : les Agences de Pub, les Comics, les Grands Médias, Hollywood, les Magazines pour Hommes, les Mailistes, la Presse à Sensation, la Presse Underground, les Prêcheurs Cathodiques et Télé-Clips.

Chacun de ces groupes peut utiliser son Pouvoir régulier pour ou contre une Propagande – quel que soit l'Illuminé qui la tente ! **Exemple** : le joueur X contrôle Hollywood (Pouvoir 2). Il peut donc ajouter ou soustraire 2 à toute tentative de Propagande de n'importe quel autre Illuminé (le Pouvoir transférable que possèdent certains groupes Médias ne peut, en aucun cas, affecter les tentatives de Propagande).

Effets de la Propagande

Les Illuminés ne cherchent pas à bousculer les tendances mondiales pour le simple plaisir de le faire. Ils ont leurs raisons.

Quand une Orientation est favorisée, c.-à-d. quand le pion pyramide "grimpe" les échelons de sa piste :

(1) Tous les groupes affichant l'Orientation en question reçoivent un bonus à leur Pouvoir régulier (pas le transférable), utilisable pour toute action appropriée. Ce bonus est égal au degré atteint (1, 2, ou 3) sur l'Echelle.

(2) Tous les groupes affichant l'Orientation en question reçoivent un bonus à leur Revenu à chaque tour. Ce bonus est égal au degré atteint (1, 2, ou 3) sur l'Echelle.

Toutefois : en aucun cas, un groupe ne peut recevoir un bonus de Pouvoir et/ou de Revenu supérieur à 3, même si plusieurs de ses Orientations sont favorisées au même moment !

Si un groupe a un Pouvoir de zéro, celui-ci n'augmentera pas avec les dispositions mondiales.

Il n'y a pas de handicaps pour les groupes d'Orientations opposées à celles qui sont influencées – à moins que cette Orientation opposée n'atteigne l'échelon "3". Dans ce cas, ils seront pénalisés de 1 MB par tour, et leur Pouvoir sera réduit de 1, jusqu'à ce que l'orientation opposée repasse en dessous de 3.

Exemple :

Si "Pacifique" atteint le niveau 3, tous les groupes Violents perdront temporairement 1 MB de Revenu, et verront leur Pouvoir réduit d'autant.

Notez que si ceci réduit temporairement le Pouvoir d'un groupe à zéro, il pourra encore, malgré tout, tenter de Contrôler d'autres groupes, et être réduit. Un groupe peut parfaitement avoir un Revenu négatif (qui se traite comme Post Office), mais jamais un Pouvoir négatif. Les réductions de Pouvoir affectent à la fois le Pouvoir régulier ET le Pouvoir transférable.

Cas particuliers

(1) **FISC** : Le Revenu de ce groupe n'est jamais affecté par les tendances mondiales.

(2) **Post Office** : Idem.

(3) **Les groupes Médias** : Quand ils affectent les tentatives de Propagande, ces groupes utilisent leur Pouvoir réactualisé par les tendances mondiales du moment.

Stratégie : cette règle facultative n'est pas conseillée aux joueurs débutants. Elle est quelque peu complexe, et ralentit énormément la partie. Les joueurs expérimentés pourront, quant à eux, trouver du plaisir à employer ces possibilités de manipulations détournées et de coups de poignard dans le dos.

Il est évident que, si un joueur contrôle plusieurs groupes d'une même Orientation, il est dans son intérêt de "pousser" l'opinion mondiale dans ce sens ! Il peut être aussi très intéressant d'influencer les tendances mondiales dans une direction qui gêne les autres joueurs. Vous pouvez coopérer avec un adversaire pour changer une Orientation, et vous opposer à ce même joueur pour une autre tentative !

Consolidation

(Pouvoir, Résistance, Revenu)

Cette règle permet de renforcer des groupes en augmentant leurs caractéristiques. Elle concerne tous les groupes, y compris les Illuminés. L'augmentation du Pouvoir, de la Résistance ou du Revenu est effective sur simple déclaration du joueur concerné. La Consolidation compte pour une action faite par la Structure de Pouvoir entière du joueur (et non pas par un simple groupe ou Illuminé). Les joueurs peuvent donc en faire deux par tour, s'ils le souhaitent. Il suffit de placer le pion approprié – par exemple "Pouvoir +1" – sur le groupe concerné. Si le Pouvoir du groupe est consolidé à nouveau, lors d'un tour ultérieur, remplacez le pion par "Pouvoir +2", et ainsi de suite.

Les augmentations de Pouvoir, Résistance et Revenu peuvent être temporairement affectées par les tendances mondiales (voir *Propagande*, plus haut), mais ne sont jamais perdues définitivement.

Un joueur peut consolider n'importe quel groupe de la partie, y compris les groupes neutres et ennemis. Toutefois, un groupe appartenant à un autre joueur ne peut être consolidé qu'avec le consentement de son

propriétaire. Si l'on augmente le Pouvoir d'un groupe qui n'en avait pas (Pouvoir = zéro), ce groupe dispose alors automatiquement d'une flèche de contrôle (qui sera toujours présumée être du côté opposé à sa flèche de dépendance). Désormais ce groupe pourra donc en contrôler un autre, et être détruit. Consolider le Pouvoir n'augmente jamais le Pouvoir transférable.

Stratégie : le meilleur moment pour consolider les groupes est habituellement le milieu de partie. Au commencement de la partie, vous avez surtout besoin de vous assurer le contrôle de groupes déterminants. Quand la partie est très avancée, cela n'en vaut plus la peine. Mais en milieu de partie, et spécialement s'il ne reste plus vraiment de groupes intéressants susceptibles d'être contrôlés, la Consolidation peut se révéler profitable.

Consolider votre propre Illuminé est souvent une bonne idée.

Nouvelle Séquence de Jeu

La séquence de jeu suivante devra être employée si les deux nouvelles règles de Lavage de Cerveau et de Propagande sont utilisées. Si une seule de ces règles est en service dans la partie, supprimez simplement l'autre de la séquence.

(1) Collecter ses Revenus.

(2) Tirer une carte. Si vous souhaitez passer le reste de votre tour, prélevez 5 MB supplémentaires et arrêtez-vous là.

(3) Accomplir une tentative "libre" de Lavage de Cerveau.

(4) Accomplir deux actions. Les actions autorisées sont : Attaquer, Transférer de l'argent, Déplacer un groupe, Tenter un Lavage de Cerveau, Tenter une Propagande, Consolider un groupe.

(5) Accomplir une tentative "libre" de Propagande.

(6) Transférer de l'argent.

(7) Utiliser son Pouvoir Spécial (pour certains Illuminés).

Nouveaux Illuminés

LES ATLANTES

Ce sont les survivants du Continent Perdu, derniers détenteurs des Anciens Secrets. Pouvoir 9/9, Revenu 9.

Pouvoir Spécial : le Revenu de tout groupe Pacifique, contrôlé par les ATLANTES, est doublé (avant les bonus de Propagande).

Condition Spécifique de Victoire : sept groupes Pacifiques présents dans la partie (contrôlé par n'importe quel joueur, ou incontrôlés). Pour chaque groupe Violent détruit par les ATLANTES, ce quota diminue de un; par exemple, si les ATLANTES détruisent 2 groupes Violents, ils gagneront avec seulement cinq groupes Pacifiques dans la partie. (Si un groupe a subi un Lavage de Cerveau, seule son Orientation actuelle est prise en compte).

Stratégie : c'est un groupe très puissant – au même titre que les GNOMES ou les BAVAROIS. Consolidez-le progressivement : si vous devenez trop fort, trop rapidement, les autres joueurs combineront leurs forces pour vous abattre. Les ATLANTES peuvent se jouer sans les règles de Lavage de Cerveau, mais sont alors beaucoup plus faibles.

LES MAITRES DU VAUDOU

La Magie existe, et ce sont les démons qui la canalisent ! Pouvoir 6/6, Revenu 10.

Pouvoir Spécial : toutes leurs tentatives de Propagande sont automatiquement privilégiées.

Condition Spécifique de Victoire : amener deux Orientations mondiales au Niveau 3, simultanément ! Le joueur qui incarne cet Illuminé doit choisir les deux Orientations en question, et les inscrire sur un papier qu'il gardera caché, et ceci *à la fin* du premier tour de table. (Changement de règle).

Stratégie : votre Pouvoir est bas, mais vous pouvez compenser cela en jonglant sur les échelles de Propagande. Pliez le Monde à votre volonté ! Les Orientations que vous choisirez de promouvoir devront dépendre des autres Illuminés présents dans la partie – si les ASSASSINS sont en lice, par exemple, vous pourrez choisir la Violence. Cet Illuminé ne devrait pas être utilisé sans les règles de Propagande.

LES TELEPATHES

Ce sont de puissants mutants aux étranges pouvoirs mentaux. Pouvoir 8/8, Revenu 10.

Pouvoir Spécial : +6 sur toute tentative de Lavage de Cerveau.

Condition Spécifique de Victoire : contrôler un certain nombre de groupes totalisant 30 points minimum de Résistance (la Ligue pour le Droit à l'A-D.A. compte pour une Résistance de 3, et non de 10. La raison pour laquelle les TELEPATHES collectionnent la Résistance est que ... — ... — ... — ... — ... — ... — ... — ... — ... — ... — ... — ... — ... —.

Stratégie : utilisez votre Pouvoir Spécial pour contrôler plus facilement les groupes disposant d'une forte Résistance. Une fois que cela est fait, protégez-les. Consolidez-vous lentement; envisagez de partager la Victoire en négociant des groupes Résistants avec un autre joueur peu puissant. Dans une partie où les règles de Lavage de Cerveau ne sont pas utilisées, les TELEPATHES sont faibles mais restent encore jouables.

Plateau de Jeu

Le plateau de jeu n'est pas indispensable, à moins que les règles de Propagande (voir chapitre antérieur) soient utilisées.

L'Etoile de Propagande a déjà été décrite. Utilisez les autres emplacements comme suit.

Cartes Groupes : deux emplacements sont prévus à cet effet, pour une meilleure accessibilité des cartes et pour éviter de faire une pile trop grande. Partagez les cartes en deux, et posez les deux paquets sur chaque emplacement. Les joueurs tireront les cartes de la pile la plus proche d'eux.

Groupes détruits : placez-y les groupes détruits et les cartes Evénements utilisées. Exception : les SERVANTS de CTHULHU et les ATLANTES gardent les groupes qu'ils ont détruits près d'eux, car ils sont pris en compte pour leurs conditions de victoire. Les O.V.N.I. doivent également garder les groupes qu'ils détruisent, afin d'embrouiller les esprits.

Pions : placez tous les pions (Intox et Bonus Pouvoir, Revenu et Résistance) non-utilisés sur cet emplacement.

Les zones appelées *Séquence de Jeu* et *Groupes Médias* ne sont là qu'à titre de référence durant la partie. Aussi veillez à ne rien poser dessus.

Aucun emplacement n'est prévu, sur le plateau, en ce qui concerne les groupes incontrôlés. Disposez-les le long des bords extérieurs, ou à un autre endroit qui vous convient.



GROUPES MEDIAS

Agences de Pub
Comics
Grands Médias
Hollywood
Magazines pour Hommes
Mailistes
Presse à Sensation
Presse Underground
Prêcheurs Catholiques
Télé-Clips

CARTES GROUPES

PIONS

SEQUENCE DE JEU

1 - Collecter ses Revenus.
2 - Tirer une carte. Si vous souhaitez passer le reste de votre tour, prélevez 5 MB supplémentaires et arrêtez-vous là.
3 - Accomplir une tentative "libre" de Lavage de Cerveau.
4 - Accomplir deux actions. Les actions autorisées sont : Attaquer, Transférer de l'argent, Déplacer un groupe, Tenter un Lavage de Cerveau, Tenter une propagande, Consolider un groupe.
5 - Accomplir une tentative "libre" de propagande.
6 - Transférer de l'argent.
7 - Utiliser son Pouvoir Spécial (pour certains Illuminés).



GROUPES MEDIAS

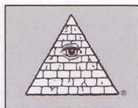
Agences de Pub
Comics
Grands Médias
Hollywood
Magazines pour Hommes
Mailistes
Presse à Sensation
Presse Underground
Prêcheurs Catholiques
Télé-Clips

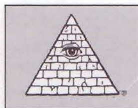
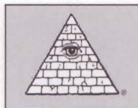
CARTES GROUPES

GROUPES DETRUITS

SEQUENCE DE JEU

1 - Collecter ses Revenus.
2 - Tirer une carte. Si vous souhaitez passer le reste de votre tour, prélevez 5 MB supplémentaires et arrêtez-vous là.
3 - Accomplir une tentative "libre" de Lavage de Cerveau.
4 - Accomplir deux actions. Les actions autorisées sont : Attaquer, Transférer de l'argent, Déplacer un groupe, Tenter un Lavage de Cerveau, Tenter une propagande, Consolider un groupe.
5 - Accomplir une tentative "libre" de propagande.
6 - Transférer de l'argent.
7 - Utiliser son Pouvoir Spécial (pour certains Illuminés).



NON LIBERAL	NON COMMU-NISTE	NON COMMU-NISTE	NON COMMU-NISTE	NON COMMU-NISTE	NON COMMU-NISTE	NON COMMU-NISTE	NON GOUVERNE-MENTAL	NON GOUVERNE-MENTAL	NON GOUVERNE-MENTAL	NON GOUVERNE-MENTAL	NON GOUVERNE-MENTAL	NON GOUVERNE-MENTAL
NON LIBERAL	NON LIBERAL	NON LIBERAL	NON LIBERAL	NON LIBERAL	NON CONSER-VATEUR	NON CONSER-VATEUR	NON CONSER-VATEUR	NON CONSER-VATEUR	NON CONSER-VATEUR	NON CONSER-VATEUR	NON PACIFIQUE	NON PACIFIQUE
NON CONFOR-MISTE	NON CONFOR-MISTE	NON CONFOR-MISTE	NON VIOLENT	NON VIOLENT	NON VIOLENT	NON VIOLENT	NON VIOLENT	NON VIOLENT	NON PACIFIQUE	NON PACIFIQUE	NON PACIFIQUE	NON PACIFIQUE
NON CONFOR-MISTE	NON CONFOR-MISTE	NON CONFOR-MISTE	NON MARGINAL	NON MARGINAL	NON MARGINAL	NON MARGINAL	NON MARGINAL	NON MARGINAL	NON CRIMINEL	NON CRIMINEL	NON CRIMINEL	NON CRIMINEL
POUVOIR +2	POUVOIR +2	POUVOIR +2	POUVOIR +2	POUVOIR +2	NON FANATIQUE	NON FANATIQUE	NON FANATIQUE	NON FANATIQUE	NON FANATIQUE	NON FANATIQUE	NON CRIMINEL	NON CRIMINEL
POUVOIR +2	POUVOIR +2	POUVOIR +2	POUVOIR +4	POUVOIR +4	POUVOIR +4	POUVOIR +4	POUVOIR +4	POUVOIR +1	POUVOIR +1	RESISTANCE +2	RESISTANCE +2	RESISTANCE +2
REVENU +2	REVENU +2	REVENU +2	RESISTANCE +1	RESISTANCE +1	RESISTANCE +4	RESISTANCE +4	RESISTANCE +4	RESISTANCE +4	RESISTANCE +2	RESISTANCE +2	RESISTANCE +2	RESISTANCE +2
REVENU +2	REVENU +2	REVENU +2	REVENU +2	REVENU +2	REVENU +2	REVENU +4	REVENU +4	REVENU +4	REVENU +4	REVENU +1	REVENU +1	

GOUVERNEMENTAL	GOUVERNEMENTAL	GOUVERNEMENTAL	GOUVERNEMENTAL	GOUVERNEMENTAL	GOUVERNEMENTAL	COMMUNISTE	COMMUNISTE	COMMUNISTE	COMMUNISTE	COMMUNISTE	COMMUNISTE	LIBERAL
PACIFIQUE	PACIFIQUE	CONSERVATEUR	CONSERVATEUR	CONSERVATEUR	CONSERVATEUR	CONSERVATEUR	CONSERVATEUR	LIBERAL	LIBERAL	LIBERAL	LIBERAL	LIBERAL
PACIFIQUE	PACIFIQUE	PACIFIQUE	PACIFIQUE	VIOLENT	VIOLENT	VIOLENT	VIOLENT	VIOLENT	VIOLENT	CONFORMISTE	CONFORMISTE	CONFORMISTE
CRIMINEL	CRIMINEL	CRIMINEL	CRIMINEL	MARGINAL	MARGINAL	MARGINAL	MARGINAL	MARGINAL	MARGINAL	CONFORMISTE	CONFORMISTE	CONFORMISTE
CRIMINEL	CRIMINEL	FANATIQUE	FANATIQUE	FANATIQUE	FANATIQUE	FANATIQUE	FANATIQUE	POUVOIR +1	POUVOIR +1	POUVOIR +1	POUVOIR +1	POUVOIR +1
RESISTANCE +1	RESISTANCE +1	RESISTANCE +1	POUVOIR +5	POUVOIR +5	POUVOIR +3	POUVOIR +3	POUVOIR +3	POUVOIR +3	POUVOIR +3	POUVOIR +1	POUVOIR +1	POUVOIR +1
RESISTANCE +1	RESISTANCE +1	RESISTANCE +1	RESISTANCE +1	RESISTANCE +3	RESISTANCE +3	RESISTANCE +3	RESISTANCE +3	RESISTANCE +5	RESISTANCE +5	REVENU +1	REVENU +1	REVENU +1
	REVENU +5	REVENU +5	REVENU +3	REVENU +3	REVENU +3	REVENU +3	REVENU +1	REVENU +1	REVENU +1	REVENU +1	REVENU +1	REVENU +1

Comment fait-on l'adaptation française d'un jeu américain ? Les choses ne sont pas toujours aussi simples qu'on pourrait le croire. Pour illustrer ce sujet, un exemple : Star Wars.

STAR WARS

Les Aleas d'une Traduction

par Jean Balczesak

Première étape : préparation

A partir du moment (décembre 87) où j'ai été chargé de la traduction de *Star Wars The Roleplaying Game*, j'ai été confronté à deux impératifs :

- Produire un travail de qualité, respectant scrupuleusement les versions françaises des films de la saga.
- Réaliser la traduction dans des délais extrêmement brefs, puisque le jeu devait être en principe présenté au Salon du Jouet de la mi-janvier 89.

Le défi à relever était ardu, mais passionnant ; je n'ai pas hésité un instant à relever le gant. Cependant, avant de m'atteler à la tâche, il m'a d'abord fallu procéder à une préparation préliminaire :

1) J'ai relu minutieusement le livret de règles américain en soulignant tous les passages (dialogues, termes spécifiques) qui paraissaient être issus des films.

2) J'ai visionné trois fois chacun des films de la série en m'arrêtant afin de noter les équivalents français des passages que j'avais soulignés dans le jeu américain. Attention : il ne s'agissait en aucun cas d'un "plagiat" (il m'aurait été beaucoup plus facile de traduire directement lesdits passages), mais d'une recherche *d'authenticité* ; les joueurs américains pouvant utiliser les films comme des sources d'informations, il était normal que leurs homologues français puissent en faire de même. D'ailleurs je crois que personne ne m'aurait pardonné de traduire "dans le vide" sans respecter les films...

3) J'ai battu le rappel de mes connaissances afin de me procurer les bandes dessinées tirées de La Guerre des Etoiles et les "novelisations" des films. J'espérais pouvoir trouver quelques éléments intéressants. Peine perdue : les BD sont d'une qualité affligeante et les traducteurs des romans se sont permis quelques libertés incompatibles avec ma vision des choses. Après cette première étape, je disposais d'une bonne dizaine de feuilles de papier sur lesquelles j'avais griffonné toutes sortes de notes. Je pouvais enfin passer aux choses sérieuses.

Deuxième étape : traduction

J'ai la chance de disposer d'un ordinateur, ce qui simplifie considérablement les problèmes de mise en forme et de réécriture (sans parler des corrections orthographiques).

Cependant, les délais qui m'avaient été impartis étaient ridiculement courts et si je voulais m'en sortir honorablement, je ne devais pas lésiner sur le temps de travail.

La traduction proprement dite m'a pris seulement 17 jours... ce qui est très peu quand on sait que le texte final compte plus de 900 000 caractères ! Pourtant, à aucun moment je ne me suis laissé aller à bâcler mon ouvrage. Pendant ces dix-sept journées infernales, j'ai travaillé quotidiennement entre 14 et 17 heures.

Ce que ne peut pas être une traduction

Dans l'esprit de beaucoup de gens, traduire un jeu paraît être une tâche facile, pourvu que l'on dispose d'un exemplaire du dictionnaire anglais/français Harrap's Shorter. Ah, si seulement c'était aussi simple !

Le premier défaut à éviter est celui de la traduction "mot à mot". En effet, les Américains n'ont pas les mêmes traditions littéraires que les Français, et, souvent, ils se contentent d'écrire exactement comme ils parlent. C'est parfois très efficace... mais ça peut aussi donner naissance à un charabia inextricable parfaitement incompréhensible. Le traducteur doit donc obligatoirement "remettre les choses en forme" afin que ses lecteurs n'aient pas à déchiffrer péniblement un texte obscur et alambiqué.

Le second défaut consiste à transformer radicalement le texte original pour faire du "beau style". Ce genre d'attitude relève de la "recréation" et non plus de "l'adaptation". Même si les règles stylistiques et grammaticales américaines ne sont pas les mêmes que les nôtres, une traduction doit toujours respecter — autant que faire se peut — la structure des phrases originales. Ce genre de travail n'a rien d'exaltant pour le traducteur, mais si un auteur de jeu n'est pas forcément un écrivain né, il ne mérite pas pour autant qu'on le trahisse.

Le troisième défaut tient à la nature même des jeux de simulation : il est impossible de traduire des règles qu'on ne comprend pas. Or il n'est pas toujours évident de saisir exactement ce qu'a bien pu vouloir dire un auteur de jeu américain. Pour traduire certains passages de texte, il faut parfois les lire dix fois, avant de pouvoir commencer sa traduction.

Entre deux tasses de café, quelques comprimés de vitamine C et quelques maigres sandwiches, je n'ai pas arrêté de taper sur mon clavier, de relire les premiers jets, de les modifier, de les corriger, de les remettre en forme.

Même la nuit, je rêvais de La Guerre des Etoiles !

Les dieux du jeu en soient loués, j'ai été considérablement aidé dans ma tâche par ma femme Brigitte qui, chaque fois qu'une page était terminée, s'empressait de la corriger (les fautes d'inattention sont difficiles à éviter). Chaque soir, j'enregistrais le travail de la journée sur une disquette et je l'envoyais à un correcteur extérieur.

Quatre jours plus tard, la disquette me revenait avec des annotations et j'effectuais les changements qui s'imposaient.

Traduire un jeu comme Star Wars n'a rien d'un exercice scolaire.

Il ne s'agit pas de faire une version française d'un texte littéraire américain, encore faut-il que les règles du jeu soient compréhensibles.

Sans parler des innombrables néologismes qui abondent généralement dans un jeu de science-fiction (voir "Choix difficiles" ci-dessous).

Choix difficiles

Les règles américaines de Star Wars regorgent de termes dont il était difficile de trouver des équivalents dans notre langue.

Dans ce domaine il revient au traducteur de faire des choix personnels en veillant à ne pas trahir l'original. Pour vous aider à mieux comprendre où se situent les difficultés à ce niveau, voici quelques exemples.

• **Blaster**. Littéralement "exploseur". Dans le film La Guerre des Etoiles, les personnages parlent à un moment de "pistolasers". Quoi qu'il en soit, "exploseur" ou "pistolaser" m'ont paru être des termes ayant une consonance un peu vieillotte. En discutant avec quelques amis, j'ai un moment envisagé de traduire blaster par "foudroyeur", mais je n'étais pas vraiment satisfait : certaines lectures de mon enfance avaient déjà parlé de "foudroyeur" dans un contexte de Space Opera à l'ancienne. Or, l'univers de Star Wars me semblait trop moderne pour accepter ce genre de référence. Après bien des hésitations, j'ai finalement décidé de ne pas traduire "blaster". En effet, d'un point de vue sémantique, la syllabe "blast" est suffisamment agressive pour suggérer une arme. Quoi qu'il en soit, afin de respecter au mieux l'orthodoxie des films, j'ai indiqué dans mon texte que "pistolaser" pouvait également être utilisé.

• **Stormtrooper**. Littéralement "homme des troupes de choc". Une traduction littérale n'aurait pu qu'alourdir le texte en français. Remplacer un mot américain par cinq mots français n'avait rien d'une solution élégante... surtout quand le terme américain revient très souvent ! Après avoir retourné le problème en tous sens, j'ai opté pour "soldat impérial", qui était nettement plus simple et pratique, quoiqu'un peu trompeur. Les "stormtroopers" ne sont en effet pas des soldats classiques de l'armée impériale. Je n'ai cependant pas hésité à commettre cette petite imprécision, car les troupes de choc constituent les adversaires privilégiés des PJ et elles incarnent parfaitement la puissance militaire impériale.

• **Landspeeder.** Littéralement "fonceur terrestre". Au début de L'Empire Contre-Attaque les dialogues français font mention de "rapides". Cependant, comme le film La Guerre des Etoiles avait parlé de "speeders", il ne m'a pas semblé nécessaire de franciser inutilement ce terme. Tous les joueurs, même s'ils sont anglophobes, connaissent certainement le sens du mot "speed", non ?

• **Strength.** Littéralement "force". Cette caractéristique posait un petit problème de traduction, car, vous ne l'ignorez pas, l'univers de Star Wars accorde une grande importance à la célèbre "Force", la puissance mystique qui régit l'univers entier. Comme il n'était pas question de risquer des confusions, j'ai préféré traduire "Strength" par "vigueur".

• **Death Star.** Dans le film La Guerre des Etoiles, ce terme a été traduit par "Etoile Noire". Dans les deux autres films, par contre, on fait référence à une "Etoile de la Mort".

Troisième étape : maquette et nouvelles corrections

Le texte traduit a été ensuite envoyé sous forme de disquettes au maquettiste qui devait s'occuper de sa mise en page. West End Games et Lucasfilm Ltd avaient dans ce domaine des exigences très sévères : le livret de règles français devait avoir exactement le même aspect que le jeu américain. C'est pourquoi — fait rarissime — il est tout à fait possible de comparer les deux versions du jeu "page à page".

Les disquettes de la traduction étaient accompagnées d'un listing détaillant tous les "enrichissements" (gras, italiques, formats des titres) à apporter au texte. La mise en page fut effectuée sur ordinateur dans des délais raisonnablement courts (2 semaines) et la pré-maquette me fut communiquée pour relecture. A ce stade, Star Wars avait déjà belle allure. Les photocopies dont je disposais présentaient le texte tel qu'il serait imprimé, il ne manquait plus que les illustrations et les photographies (West End Games devait nous les transmettre après accord).

Malgré trois lectures approfondies et un passage dans un correcteur orthographique informatique, il restait encore plusieurs dizaines de fautes dans le texte... La plupart semblaient d'ailleurs être nées "spontanément" pendant la mise en page ! Il suffisait maintenant de les corriger afin qu'un exemplaire de la maquette définitive puisse être expédié aux Etats-Unis.

Quatrième étape : attente

Nous avons envoyé aux USA le texte définitif de la version française de Star Wars début janvier 88. Il était normalement prévu que les Américains nous donnent leur accord sous huitaine, mais les choses ne se passent jamais comme elles sont prévues...

Une semaine s'écoula. Puis une autre. Et encore une autre ! Honnêtement, je commençais à me sentir

nerveux. Que se passait-il outre-Atlantique ? Ce n'est qu'au bout de six semaines que nous avons commencé à avoir des informations. Il semblait que nous avions joué de malchance : l'équipe qui s'occupait de Star Wars chez West End Games avait été complètement remaniée et son nouveau responsable avait ensuite décidé de partir en vacances.

Comble d'infortune, Lucasfilm Ltd — qui devait impérativement donner son accord pour toute adaptation littéraire des films de George Lucas — était surchargée de travail ; certains bruits laissaient entendre qu'un nouveau film de la saga était en cours de tournage (en fait, il s'agissait d'un court métrage destiné à un parc d'attraction).

Bref, nous avons dû attendre jusqu'à mi-mars 88 pour connaître enfin l'avis des Américains sur notre travail. Heureusement, il fut positif. A part quelques modifications mineures concernant la mise en page, tout était "OK".

Cinquième étape : ils ont changé les règles !

En principe, il ne restait plus maintenant qu'à imprimer. "En principe", encore une expression qu'il faudrait bannir du dictionnaire !...

Alors que tout semblait — pour une fois — se passer correctement, une nouvelle terrible allait me glacer jusqu'aux os. Je me souviens très bien de ce jour de printemps.

J'étais penché sur la traduction du "Guide de La Guerre des Etoiles" (trois mois de travail, eh oui), quand mon téléphone sonna : West End Games venait de décider, sans prévenir, de modifier les règles de Star Wars !

Je dois avouer que la perspective de tout reprendre à zéro me fit l'effet d'une véritable catastrophe.

Par chance, les choses n'étaient pas aussi désastreuses qu'elles auraient pu l'être.

En fait, West End Games avait seulement conçu un dépliant comportant de nouvelles règles pour son jeu. Ce dépliant devait être inclus dans toutes les publications (livres, jeux et scénarios) de la gamme Star Wars. Je pus — non sans quelques difficultés — inclure directement certaines modifications dans le texte traduit, sans avoir besoin de tout remanier. D'autres éléments, par contre, ne pouvaient pas être intégrés sans refondre une grande partie des règles originales. Comme nous n'étions pas habilités à modifier en profondeur le jeu (les Américains sont très jaloux de leurs prérogatives), nous avons trouvé un pis-aller : les nouvelles règles seraient présentées sur deux pages à la fin du livret de règles. Grâce à ce choix, les publications françaises pour Star Wars ne comprennent pas aujourd'hui ce fameux dépliant que les joueurs américains peuvent retrouver chaque fois qu'ils achètent un scénario ou un supplément.

Sixième étape : dernière péripétie

La version française de Star Wars fut imprimée durant la première quinzaine de mai 1988 et livrée aux boutiques spécialisées à la fin du même mois. Il n'y eut qu'un seul incident : le camion qui transportait les premiers exemplaires sortis des presses se renversa dans un fossé et on ne put récupérer que quelques centaines d'exemplaires du premier tirage du jeu. Mais tout cela n'avait plus d'importance, maintenant il fallait penser au Guide et aux scénarios qui devaient sortir dans les plus brefs délais...

Quelques "corrections"

Faites relire plusieurs fois un texte très long à plusieurs personnes... et vous trouverez toujours des fautes et des erreurs.

La version française de Star Wars n'a malheureusement pas fait exception à cette règle, malgré tout le soin qui lui a été apporté. La liste de corrections présentée ci-dessous n'est nullement exhaustive, mais elle devrait cependant clarifier certains points litigieux.

•Star Wars :

-Page 33, paragraphe "Cultures". Le texte exact est : "Connaissance des us et coutumes, du passé historique, des créations artistiques et des concepts politiques des diverses cultures humaines de l'Empire. Ce talent doit être employé de la même façon que n'importe quelle autre compétence dépendant du Savoir."

-Page 47, dernier paragraphe de la section "Facteurs de difficulté". Le modificateur pour une cible à plat ventre est bien "+2" (et non +5).

-Page 59, section "Modifier les durées". L'avant-dernier paragraphe devrait être : "Quand un vaisseau pénètre hâtivement dans l'hyperespace, le facteur de difficulté du voyage est augmenté de 10 points". Au paragraphe suivant, il faut lire "...Lorsqu'un appareil est légèrement endommagé, augmentez le facteur de difficulté de 2 ; augmentez-le de 5, s'il est gravement endommagé...". La table page 140 tient compte de ces modifications.

-Page 139, "Table des armes", section "Armes blanches". Le couteau fait des dommages de "Vig+1" (non pas "Vig+1D) et a un facteur de difficulté de "5" (et pas 15).

-Page 142, "Table des modificateurs optionnels de tir". Le modificateur pour une cible de "Moins de 1 cm de haut" est +15 (et non +20). Remplacer "11-100 cm" par "11-50 cm", et "101 cm-1 m" par "51-99 cm".

• Le Guide de Star Wars :

-Page 31, la Frégate d'Escorte doit être dotée d'un hyperpropulseur de secours, ainsi que le Croiseur Stellaire Mon Calamari de la page 36.

-Page 47, Les quatre canons-lasers doubles du Paquebot ont des dommages "combinés" de 4D.

-Page 50, le Droïd astromec pèse 50 kilos (ce détail a été oublié dans la version américaine du Guide, mais est précisé dans le livre de règles).

-Page 61, la Barge à Voiles a une Maniabilité de 0.

-Pages 96 et 97, "Table des prix de l'équipement".

Le code de disponibilité de l'automatique est "2, R" et celui du mini-blaster "2, X". Le prix d'un landspeeder neuf est de 10 000 crédits, et celui d'un Skyhopper neuf est de 30 000 crédits.

• Guerriers des Etoiles :

-Pages 24 et 25, "Table des caractéristiques des vaisseaux". Sur la ligne "Armes du pilote", remplacer "QLS" par "QLM", et "DMS" par "DMM".

-"Fiche de contrôle". Le "1/2 Looping" et la "Glissade" ont été intervertis (c'est cette dernière qui doit avoir le modificateur "+1").

STAR WARS

Errare Galacticum Est

Par Bruno Martin

West End Games s'est toujours défendu d'avoir voulu faire de Star Wars un jeu réaliste. Ses objectifs étaient clairs : il fallait avant tout simuler une fresque cinématographique, avec ses incohérences héroïques et ses approximations épiques. Mais il y a des pinailleurs... Prenez Bruno Martin, par exemple ; passionné de La Guerre des Etoiles, il a tenu à corriger certains détails afin d'améliorer la vraisemblance du jeu. Comme ses suggestions (et corrections) sont loin d'être inintéressantes, nous n'avons pas pu résister à la tentation de vous les présenter...

Le pourquoi du comment

Le Guide de Star Wars, paru l'année dernière, n'a pas déçu les espoirs des jeunes membres de la Rébellion : remarquablement documenté et suffisamment clair pour les débutants, il présente la société galactique et sa technologie avec une précision pouvant satisfaire les meilleurs spécialistes. Toutefois, notre Droïd-expert a relevé plusieurs incohérences en ce qui concerne les données relatives au système de jeu.

Comme ces "erreurs" peuvent conduire à des absurdités en cours de partie, voici quelques suggestions destinées aux maîtres de jeu soucieux de maintenir un peu de logique au sein de leur univers.

Les armes blanches

La table présentée dans le Guide (pages 96 et 97) diffère quelque peu de celle proposée dans le livre de règles ; plus complète, elle propose de nouvelles armes ainsi que des modifications des paramètres de jeu.

Article	Où	Prix	Dommages	Difficulté
Armes blanches				
Mains	—	—	Vig	3-5
Bâton ou gourdin	1	15	Vig+1	3-5
Lance	1	60	Vig+1D+1	6-10
Epée	1	70	Vig+1D+1	6-10
Gaderfii	3	50	Vig+1D	3-5
Couteau (avec étui auto-aiguisant)	1	25	Vig+1	3-5
Hachette (avec étui auto-aiguisant)	1	35	Vig+2	3-5
Baïonnette (avec étui auto-aiguisant)	2, T	75	Vig+1	6-10
Hache	1	75	Vig+1D+2	6-10
Vibro-lame	2, T	250	Vig+1D+1	6-10
Vibro-baïonnette	2, T	300	Vig+1D+2	11-15
Vibro-sabre	2, R	400	Vig+2D	11-15
Vibro-hache	2, R	500	Vig+2D	11-15
Sabre-laser	4,X	—	5D	16-20

Malheureusement, ces dernières posent parfois quelques problèmes : le gourdin est plus meurtrier que la hachette, les facteurs de difficulté pour manier vibro-lames et vibro-haches sont identiques, le Gaderfii n'est pas plus efficace qu'un simple bâton.... Voici donc une nouvelle table qui ravira les PJ avides de combats...

Petites corrections utiles

Supervisées par notre Droïd-expert R-GO-T1, ces corrections clarifieront certains points obscurs et remettront les Droïds-pendules à l'heure...

Paramètres des véhicules à répulseurs

(pages 58 à 65 du Guide)

Les modifications proposées ici sont plus fidèles aux descriptions des différents appareils présentés dans le Guide et vont de pair avec les changements détaillés plus loin.

- Vitesse du fonceur : [6D].
- Vitesse de la moto-speeder Faucon Stellaire : [3D+1].
- Vitesse de l'esquif : [1D+2].
- Vitesse de la voiture des nuages : [1D+2].
- Carrosserie de la voiture des nuages : [2D+1].
- Dommages des canons-lasers : [2D+1].

• Vitesse de l'airspeeder : [4D].
• Vitesse du speeder des neiges : [4D+2].
• Dommages du blaster-mitrailleur lourd/canon-laser léger du Faucon Millenium : Ordinateur de visée [1D], Dommages [8D] ([4D] contre les véhicules).

Armement des vaisseaux de combat

(pages 29 à 36 du Guide)
Je vous conseille :
• de multiplier par 2 les dommages des batteries lasers et ioniques de tous les vaisseaux ; cas particuliers :
- Dommages des turbolasers doubles du destroyer Victoire : [6D].
- Dommages des canons-lasers de la frégate d'escorte : [4D].
- Dommages des turbolasers doubles de la corvette : [12D].

Note : ces nouveaux facteurs de dommages reflètent beaucoup mieux la puissance de l'armement lourd des vaisseaux de guerre impériaux. Evidemment, tout cela n'incitera guère vos PJ à venir se frotter à ces colosses...

Les troupes de choc impériales

"Equipées des armes les plus puissantes qu'on puisse trouver, les troupes de choc constituent l'élite de l'Armée Impériale et sont redoutées dans toute la galaxie..."

A n'en pas douter, c'est un employé des services de propagande impériaux qui a rédigé ce texte !

Si l'on se réfère aux caractéristiques données dans le Guide, les soldats impériaux ne sont rien d'autre que de la chair à canon... et n'ont de "choc" que le nom. Imaginez un soldat des neiges bardé de grenades à concussion... mais ignorant tout du maniement de ces armes. Pauvre Palpatine !...

Dans ce domaine, les auteurs de Star Wars ont parfaitement respecté l'esprit des films.

N'oublions pas que les héros — pardon, les PJ — sont supposés survivre à toutes les situations, quelles que soient les bêtises qu'ils commettent. Libre à vous de respecter ce choix, mais si vos joueurs finissent un jour par charger sabres au clair un escadron de troupes de choc, n'hésitez pas à leur réserver une surprise.

Soyons clair : il ne s'agit pas ici de transformer les troupes de l'Empire en légions de surhommes assoiffés de sang (il y a d'autres jeux pour ça !), mais, tout simplement, de rester crédible.

Les joueurs doivent apprendre à redouter leurs adversaires... tout en leur restant supérieurs. Il y a une galaxie à sauver, après tout.

Notre spécialiste vous conseille donc les aménagements suivants :

• Soldat impérial standard.
Armes blanches : [3D] (réduits à 2D)
Grenade : [3D] (réduits à 2D)
Armes lourdes : [3D] (réduits à 2D)
Parade arme blanche : [3D] (réduits à 2D)
Recherche : [3D]
Résistance : [3D]
Démolition : [2D+2]

• Soldat des neiges.
Armes blanches : [3D] (réduits à 2D)
Grenade : [4D] (réduits à 3D)
Armes lourdes : [4D] (réduits à 3D)
Parade arme blanche : [3D] (réduits à 2D)
Recherche : [3D]
Résistance : [4D]
Démolition : [3D]

• Soldat spatial.
Blaster : [5D] (réduits à 4D)
Parade à mains nues : [4D] (réduits à 3D)
Armes blanches : [3D+2] (réduits à 2D+2)
Grenade : [4D] (réduits à 3D)
Armes lourdes : [3D] (réduits à 2D)
Parade arme blanche : [3D] (réduits à 2D)
Recherche : [3D]
Résistance : [4D]
Démolition : [3D+2]

• Eclaireur impérial.
Armes blanches : [3D]
Grenade : [4D]
Armes lourdes : [3D]
Parade arme blanche : [3D]
Recherche : [4D]
Résistance : [3D]
Démolition : [2D+2]

Note : vous pouvez, à votre gré, ajouter ou supprimer des compétences selon l'image que vous vous faites des troupes de choc impériales ; n'oubliez cependant jamais que ces hommes ont été capables de conquérir une bonne portion de la galaxie !

Les armures

Dans le livre des règles de Star Wars, le cœfficient de protection d'une armure personnelle est égal à l'encombrement de celle-ci. C'est une convention, simple au demeurant, à laquelle le Guide propose quelques exceptions en ce qui concerne les armures des troupes de choc (cf pages 105-106).

Voici donc un système qui mettra tout le monde d'accord :

• **Protection inférieure à 1D** : pas de pénalité d'encombrement.
• **Protection supérieure ou égale à 1D** : 1D de pénalité d'encombrement.

Ainsi, une armure légère conférant une protection de "+2" n'aura aucune incidence sur la Dextérité des personnages. Par contre, une armure de soldat spatial (+3D) n'aura pas une pénalité supérieure à 1D.

Méfiez vous des excès : ne laissez pas vos personnages se suréquiper ou "inventer" des armures protectrices à 15D ! Le bon sens devrait vous guider dans ce domaine.

Nos amis les Droïds

Comme nous les apprécions, ces chers compagnons de métal qui nous rendent quotidiennement mille et un services !

Le chapitre cinq du Guide de Star Wars présente les différentes classes de Droïds et leurs fonctions principales.

Un certain nombre de modèles nous sont également proposés.

Il reste néanmoins un point obscur : en cas de dommages, comment déterminer la Vigueur d'un Droïd ?

Selon les règles de base, un robot standard possède 1D en Vigueur, plus éventuellement des points de blindage. Il est donc considéré comme un "objet particulièrement délicat" (voir page 43 du livre de règles). Ce que contredit un peu la description du Guide (page 49).

Pour remédier à cet état de fait, voici une répartition qui tient compte des différents modèles de Droïds...

• **Droïds de première classe** (modèles MD-4, Droïds-couturiers, Droïds-accessoires électro-ménagers) : 1D en Vigueur.

• **Droïds de deuxième et troisième classes** (modèles R2 et 6PO) : 2D en Vigueur.

• **Droïds de quatrième et cinquième classes** (Droïds-sondes, Droïds assassins) : 3D en Vigueur.

Note : il est bien sûr toujours possible d'ajouter un blindage à cette Vigueur "de base". Voir à ce sujet page 83 du livre des règles de Star Wars.

Les armes lourdes et le combat antipersonnel

Oublions un peu les conventions hollywoodiennes et essayons d'être réalistes : quelles chances devrait avoir un personnage de survivre à un tir de canon-laser ? Pratiquement aucune ! Pourtant, si l'on en croit le Guide, certains modèles de chasseurs TIE sont équipés de canons dont les dégâts sont à peine supérieurs à ceux d'un fusil-blaster individuel (l'Empire possède-t-il vraiment les armes les plus redoutables de la galaxie ? Il y de quoi en douter). Pour remédier à cette absurdité imposée par l'imagerie développée dans les films de la saga, je vous propose une nouvelle règle : Lorsqu'un véhicule tire sur un personnage, triplez les dommages qu'il inflige (au lieu de les doubler seulement). Hormis pour les canons légers à faible puissance, il sera souvent inutile d'effectuer un jet de dés...

Carrosseries et coques

"Les codes de carrosserie des engins à répulseurs sont à la même échelle que les coques des chasseurs stellaires" (Guide de Star Wars, page 58).

"Les codes de coque des vaisseaux spatiaux ne sont pas à la même échelle que ceux des véhicules terrestres" (Livre des règles, page 43).

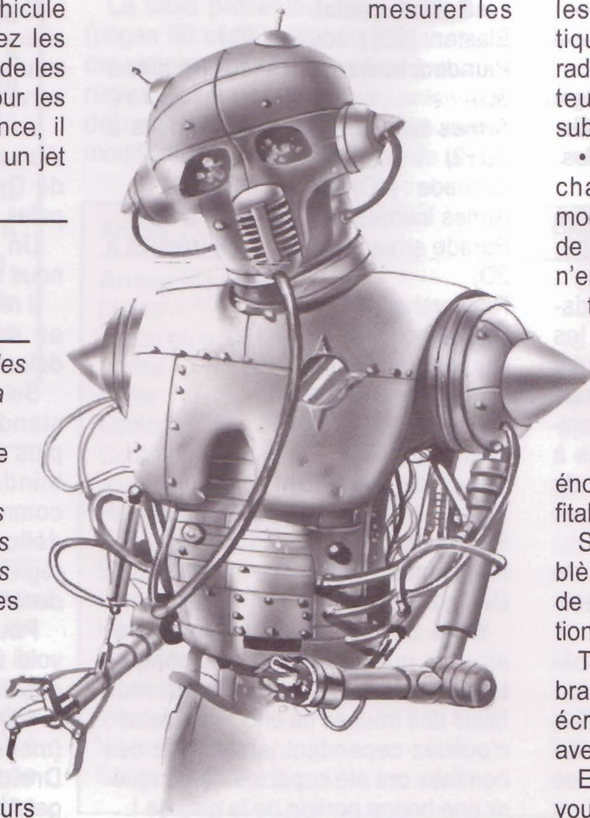
Là, mon Droïd a bien failli craquer... heureusement les derniers modèles de Cybot Galactica sont des durs à cuire ! Quoi qu'il en soit, afin d'éviter de rendre les chasseurs stellaires aussi fragiles que des motos-jets, je vous conseille ce système...

• Ajoutez 1D aux codes de coque des vaisseaux spatiaux en cas de conflit avec des appareils à répulseurs ou des troupes au sol.

Les poursuites

Toute bonne partie de Star Wars devrait comporter au moins une poursuite. Ce sont des moments divertissants qui permettent de relancer l'action tout en ravivant l'intérêt des joueurs pour l'aventure en cours. C'est la raison pour laquelle de nombreux maîtres de jeu ont apprécié la documentation fournie dans le Guide : les paramètres de jeu de tous les véhicules de la saga (enfin, presque tous...), des créatures pouvant servir de montures, etc.

Hélas ! Mille fois hélas ! La théorie connaît parfois des accrocs. Les motos-speeders sont plus rapides que les voitures des nuages, les Tauntauns et les Dewbacks se déplacent plus vite qu'un esquif, le Rancor peut battre un landspeeder à la course,... Evidemment, il nous est impossible d'aller nous rendre compte "sur place" afin de mesurer les performances de chacun, mais Dark Vador doit parfois avoir du mal à trouver le sommeil.



Afin d'éviter de transformer des poursuites palpitantes en franches parties de délire, il convient d'apporter les modifications suivantes...

• Motos-speeders, fonceurs et autres engins similaires forment un groupe particulier au sein des véhicules à répulseurs.

Leurs codes de Vitesse ne doivent donc pas être à la même échelle que ceux des autres appareils.

En cas de poursuite, ces derniers doivent voir leur code de Vitesse doublé.

Exemple :

Roark Garnet poursuit un éclaireur impérial à l'aide de son XP-38 flambant neuf. Le maître de jeu demande des jets de Vitesse pour les deux véhicules : l'Impérial et Roark lancent 4D (vitesse du landspeeder : 2x2D) ; les accélérations foudroyantes de la moto-jet compensent sa vitesse moins élevée (260 km à l'heure pour la Z-74 d'Aratech).

• Les vaisseaux spatiaux utilisent généralement leurs répulseurs pour les vols atmosphériques, car la résistance de l'air entraînerait autrement un énorme gaspillage d'énergie qui pourrait vider en quelques instants les plus grosses cellules énergétiques (sans parler de la pollution radioactive et des effets de la pesanteur). Leurs codes de Vitesse ne subissent donc aucune modification.

• Une créature terrestre n'a aucune chance de rattraper un véhicule moderne lors d'une poursuite : inutile de définir un point de règle là où ce n'est pas nécessaire ! Autant éviter toute complication inutile...

En conclusion

Nous espérons que les idées énoncées ci-dessus vous seront profitables.

S'il subsiste quelques petits problèmes, gageons qu'un bon maître de jeu saura leur apporter une solution sans trop de difficulté.

Toutefois, en cas de doute, ne branchez pas votre Droïd-exécuteur : écrivez-nous, nous vous aiderons avec plaisir.

Et que la Force soit toujours avec vous !

WARHAMMER

Précisions Diverses et Nouvelles Règles de Combat

par Pierre Lejoyeux

PRECISIONS DIVERSES

Quelques joueurs ont parfois des difficultés à bien utiliser certains points de règles dans Warhammer. Voici à leur intention quelques éclaircissements et autres propositions...

Désarmement

Pour éviter d'être désarmé, un personnage doit réussir un test de Dextérité avec une marge de réussite supérieure à celle du jet de Désarmement de l'adversaire. Une réussite critique de ce dernier nécessite pour être contrée que l'on réussisse une réussite critique avec le jet de Dextérité.

Un échec total au désarmement entraîne — au choix du maître de jeu — soit le désarmement du "désarmeur" (l'arroseur arrosé !), soit les mêmes conséquences que l'échec total d'une parade.

Sentir les alarmes magiques
(compétence de Cambrioleur)

Cette compétence est un peu brièvement décrite dans les règles. Elle fonctionne de la même façon que "Sixième sens" et permet de détecter une alarme magique sur un objet, une porte ou une fenêtre. Quand un personnage essaye de détecter une telle alarme grâce à cette compétence, il doit l'indiquer au maître de jeu. Celui-ci effectue alors secrètement un test d'Intelligence. Si le test réussit, le maître de jeu révèle alors la présence éventuelle d'une alarme magique. Inutile de préciser la conséquence d'un échec total...

Hypnotisme

Par cette compétence, un personnage peut hypnotiser une personne afin de lui soutirer des informations ou de lui implanter des suggestions post-hypnotiques. L'hypnotisme requiert le calme et le silence ; il ne peut pas être utilisé en combat ou dans des situations stressantes.

Les chances d'hypnotiser une personne sont égales à la Force Mentale de l'hypnotiseur si le sujet n'oppose pas de résistance, et à la différence entre la Force Mentale de l'hypnotiseur et celle du sujet, si celui-ci résiste. Ainsi, un hypnotiseur ne peut pas hypnotiser une personne ayant une plus grande Force Mentale que lui. Néanmoins, la Force Mentale peut être réduite artificiellement grâce à certains produits ou drogues (à la discrétion du maître de jeu)...

Chaque essai nécessite un tour de jeu (une minute), tour durant lequel la personne ne doit ni bouger, ni parler, ni détourner son regard de l'hypnotiseur. Quant à celui-ci, il ne doit absolument pas être dérangé de quelque manière que ce soit.

Une personne que l'on tente d'hypnotiser est forcément consciente de cette tentative.

Posséder la compétence "hypnotisme" ne confère ni protection particulière, ni bonus de résistance supplémentaire.

Une fois le sujet hypnotisé, l'hypnotiseur peut, soit lui soutirer des informations, soit lui implanter des suggestions post-hypnotiques qui constituent de véritables ordres "à retardement".

Les contacts physiques violents, les blessures, les coups ou les déplacements peuvent rompre l'état d'hypnose. La personne hypnotisée effectue alors un test de Force Mentale :

- Par blessure ou coup reçu.
- Par round de contact physique violent ou/et déplacement.

Pour soutirer des informations à une personne hypnotisée, l'hypnotiseur doit maintenir son emprise sur elle et donc réussir un test de Force Mentale toutes les 1D4 questions. Ce test est effectué en secret par le maître de jeu lui-même. Un échec ne signifie pas que le sujet se réveille, mais seulement qu'il répond au hasard ou qu'il se contente d'abonder dans le sens de l'hypnotiseur.

Exemple : *A la question "Est-il exact que Docteur Miracle est un assassin ?" une personne hypnotisée et sous contrôle répondra la vérité, quelle qu'elle puisse être. Cependant, si l'hypnotiseur ne contrôle plus son patient (test de Force Mentale raté), la réponse sera forcément "Oui !" puisque la question laisse entendre que ce malheureux Docteur Miracle est bien un assassin...*

Implanter des suggestions post-hypnotiques est un ouvrage plus difficile et plus aléatoire. Ce pouvoir peut toutefois se révéler redoutable. Seules sont possibles des suggestions concernant des actes conscients et brefs comme : crier, ouvrir une porte, prendre un objet en main, assassiner quelqu'un dans son sommeil, prononcer quelques

paroles, voter, se rendre à un endroit connu et proche, etc.

Sont impossibles les suggestions comme "dormez jusqu'à ce que quelqu'un vous embrasse sur la bouche", "tombez amoureux de telle femme", "battez-vous contre telle personne" ou encore "partez faire un tour du monde"...

On peut par ailleurs distinguer les suggestions simples — constituées d'un seul ordre comme "ouvre la porte" — et les suggestions complexes — formées de plusieurs ordres : "ouvre la porte, referme-la et verrouille-la".

Une suggestion post-hypnotique est toujours déclenchée par un événement extérieur, comme un son de cloche, un mot-clé, le lever du soleil, la vue d'un objet particulier, etc. L'hypnotiseur doit indiquer avec précision les conditions qui déclencheront le comportement "suggéré".

Il n'y a pas de limite dans le temps à l'activation d'une suggestion. Néanmoins, une suggestion ne peut être activée qu'une seule fois. La suggestion "crier chaque fois que la cloche sonne" est donc impossible. Si deux suggestions ont la même condition d'activation, elles se gênent mutuellement et sont alors purement et simplement annulées.

Exemple : *une personne est sous l'emprise de deux suggestions : "au son de la cloche, crie !" et "au son de la cloche, ouvre la porte". Quand la cloche sonne, rien ne se passe, les deux suggestions se sont instantanément effacées du cerveau de cette personne. Tout au plus aura-t-elle ressenti un vague trouble. En revanche, si les deux ordres sont liés dans une suggestion complexe, ils seront bien exécutés au son de la cloche.*



Pour implanter une suggestion post-hypnotique, l'hypnotiseur doit réussir un test de Force Mentale réduite d'un certain malus en rapport avec l'importance ou la complexité de la suggestion. Ce test est bien entendu effectué par le maître de jeu.

Si l'hypnotiseur veut implanter une suggestion complexe constituée de plusieurs ordres simples, les malus relatifs à ces ordres sont cumulés (voir ci-dessous). Le malus minimum pour une seconde suggestion est de -5.

Exemples de malus :

Prendre un objet, ôter ses vêtements, crier,...	0
Se rendre dans un endroit connu et proche	-10
Voter contre ses idées	-20
Assassiner quelqu'un dans son sommeil	-30
Se suicider	-40

La personne hypnotisée obéira à une suggestion, qu'elle soit simple ou complexe, uniquement si un test de Force Mentale a été réussi.

Exemple : *si un hypnotiseur veut implanter chez une personne hypnotisée les suggestions suivantes : " Au son de la cloche, prends le collier de perles dans le tiroir de la commode (malus 0), glisse-le dans ta poche (normalement malus 0, mais -5 puisqu'il s'agit d'un second ordre), tue ton père dans son sommeil (malus -30) et rends-toi à la taverne du port (malus -10)". Il devra réussir un test de Force Mentale avec un malus de -45 (0-5-30-10). L'hypnotiseur en demande peut-être trop... Si, avec sagesse, il se contente du collier et du rendez-vous à la taverne, le malus passe alors de -45 à -10.*

Une personne sous suggestion post-hypnotique agit comme si elle était victime d'une crise de somnambulisme. Elle n'effectue que les ordres qu'elle a reçus et ne peut prendre aucune initiative. Ses gestes sont saccadés et son regard vague. Si, par hasard, l'ordre est impossible à exécuter ou contrarié par des forces extérieures, il s'annule automatiquement, ainsi que ceux qui lui étaient subordonnés (dans le cas d'une suggestion complexe).

Exemple : *si le collier déjà cité ne se trouve pas dans le tiroir de la commode, le sujet hypnotisé n'ira pas le chercher ailleurs et n'effectuera aucun des ordres qui lui ont été implantés. De même, si le père se défend, la suggestion sera aussitôt anéantie. Il se produira la même chose si des amis rencontrent le sujet sur le chemin de la taverne et l'arrêtent.*

Une personne hypnotisée se réveille sans aucun souvenir des moments passés sous hypnose. Elle se réveille soit à la demande de l'hypnotiseur, soit 1D6 tours après que l'hypnotiseur a cessé de lui parler.

Une personne se "réveille" d'une suggestion quand l'ordre a été exécuté. Cette personne occulte de son conscient ce qu'elle a fait sous suggestion. Ses souvenirs ressurgissent néanmoins sous hypnose.

Lumière

Sous ses airs inoffensifs, ce sort de magie mineure cache en réalité une puissance redoutable. Il faut en effet se rappeler que tout objet rendu luminescent se désintègre au bout d'une heure ! Des précisions sont donc nécessaires pour éviter des débordements qui iraient à l'encontre de l'esprit du jeu.

Seule la partie d'un objet que le magicien tient complètement dans sa main peut devenir luminescente... et disparaître. Un objet que le magicien ne peut pas tenir entièrement en main — comme une porte ou même seulement les gonds de celle-ci — ne peut être rendu luminescent. En revanche des fers, une clef, un bijou, une boucle de ceinture, une portion de lame ou le pommeau d'une arme peuvent être affectés par ce sort.

Toutefois, un objet magique ou enchanté ne peut en aucun cas être affecté par le sort "Lumière", les points de magie utilisés à cette fin sont alors dépensés en pure perte.

NOUVELLES REGLES DE COMBAT

Les combats font partie des grands plaisirs du jeu de rôle. Ils contribuent au suspense des parties et sont souvent une source d'amusement pour les joueurs. Pierre Lejoyeux pensait toutefois que le système de combat de Warhammer était perfectible. Il vous livre aujourd'hui le produit de ses réflexions...

Remarques préliminaires

Bien que Warhammer soit un jeu de rôle, il est directement issu de "The Warhammer Fantasy Battle Rules", un wargame avec figurines qui a connu un grand succès en Grande Bretagne. Cette illustre parenté a cependant son revers, car Games Workshop (l'éditeur anglais) a voulu que les règles de combat des deux jeux soient compatibles. Résultat : dans Warhammer, elles sont souvent plus proches du wargame que du jeu de rôle.

Cet "héritage" est surtout flagrant en ce qui concerne la caractéristique Nombre d'Attaques (A) et l'utilisation de l'Endurance (E). C'est en effet ce Nombre d'Attaques (A), plus encore que la Capacité de Combat (CC), qui détermine la valeur d'un combattant. Mieux vaut, dans l'état actuel des choses, disposer de quatre attaques et d'une CC de 50, qu'avoir une CC de 100... en ne pouvant porter qu'un seul misérable coup par tour. Sans parler du fait que les attaques peuvent également être employées pour tenter de parer les coups.

Pour parer, un combattant doit en effet dépenser une attaque. S'il n'a pas encore attaqué dans le tour, pas de problème : il puise dans ses attaques restantes pour exécuter sa parade. En revanche, s'il a le bénéfice de l'Initiative, il doit en début de tour décider s'il conserve une ou plusieurs attaques pour être capable d'assurer sa défense le cas échéant.

Une alternative se présente alors. Soit le combattant utilise toutes ses attaques pour frapper ses adversaires, en acceptant dans ce cas d'encaisser sans broncher tous les coups qui lui seront portés. Soit il garde prudemment des attaques pour sa défense, ce qui diminue le nombre de coups qu'il peut asséner à l'adversaire. Quel que soit le cas, avoir l'Initiative se révèle vite être un désavantage. Ce qui est assez paradoxal...

Ce système de combat qui privilégie le nombre d'attaques pose également un autre problème. Celui des personnages qui ne disposent que d'une seule attaque (le cas de toutes les carrières, hormis celle de guerrier). Face à un adversaire capable de conduire plusieurs attaques, ces "handicapés" n'ont généralement aucune chance de survivre : soit ils attaquent et ne peuvent donc qu'encaisser les coups redoublés de l'adversaire, soit ils se contentent uniquement de parer et ne peuvent alors en aucune manière espérer sortir vainqueurs du combat.

Le nœud du problème consiste à savoir combien d'attaques il faut conserver pour la parade. Les joueurs éludent le plus souvent la question en ne parant pas, préférant s'en remettre entièrement à leur Endurance (E) pour résister aux blessures qui leur sont infligées.

L'Endurance a également un arrière-goût de wargame. Son utilisation dans les combats est, elle aussi, difficilement conciliable avec un système purement "rôlistique". Dans Warhammer, l'Endurance est en effet une sorte de "blindage" — d'armure naturelle — sur laquel ricochent les coups d'épée et les flèches...

Le but du présent article est de corriger ces différents travers en proposant un nouveau système d'Initiative et de répartition des attaques, ainsi qu'une nouvelle utilisation de l'Endurance plus en accord avec un certain réalisme subjectif.

J'entends déjà les dents grincer... mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'une proposition ! Libre à vous de ne pas en tenir compte...

Définition du round

Un round représente une période durant laquelle tous les protagonistes d'un combat agissent à leur tour, suivant l'ordre décroissant de leur Initiative. Sa durée équivaut environ à dix secondes. Le round est divisé en 101 séquences numérotées de 100 à 0 (et non l'inverse !). Chaque personnage agit ou déclare ses intentions à la séquence correspondant à son Initiative. **Exemple :** *Roselyne Baladyn a un score d'Initiative de 49. Elle agira à la séquence 49 du round.*

Missiles et sorts

Les armes de jet et de tir — ainsi que les sorts — nécessitent le plus souvent un round (voir table des armes de lancer) avant d'être prêtes à tirer. Ce délai représente le temps nécessaire à leur préparation et à la visée. Un joueur doit impérativement annoncer au maître de jeu son intention de préparer une arme ou un sort. Les armes et les sorts en question ne pourront être effectivement utilisés qu'au cours du round suivant la séquence de déclaration d'intention. **Exemple :** *Roselyne Baladyn veut lancer un couteau sur Haarkon. Elle déclare son intention de le faire à la séquence 49, qui correspond à son Initiative. Elle ne pourra effectivement le lancer qu'au round suivant. En revanche, si elle veut prendre le temps d'armer et de tirer avec une arbalète, elle ne pourra décocher son carreau que deux rounds après sa déclaration d'intention, à la séquence 49.*

Répartition des attaques dans le round

Les attaques multiples sont échelonnées au cours du round en fonction du tableau suivant.

Attaques	1	2	3	4
Séquence de disponibilité	INIT	INIT-10	INIT-20	INIT-30

Exemple : *Haarkon le nain a une Initiative de 54 et peut mener 3 attaques au cours du round. Il pourra utiliser sa première attaque à la séquence 54 (qui correspond à son Initiative), la deuxième à la séquence 44 (Initiative - 10) et la dernière à la séquence 34 (Initiative - 20).*

Cas où le Nombre d'Attaques est supérieur à 4

Certaines créatures possèdent plus de 4 attaques. Dans ce cas, elles peuvent attaquer deux fois au cours de certaines "séquences de disponibilité". La répartition des "attaques doubles" se fait dans l'ordre des séquences. C'est plus simple que ça n'en a l'air... **Exemple :** *Un dragon possède 6 attaques et son Initiative est de 30. Par conséquent, ses attaques se répartissent comme suit : 2 attaques à la séquence 30 (Initiative), 2 attaques à la séquence 20 (Initiative - 10), 1 attaque à la séquence 10 (Initiative - 20) et 1 à la séquence 0 (Initiative - 30).*

Cas où l'Initiative est inférieure à 30

Certains monstres ont une Initiative inférieure à 30 et peuvent cependant conduire plus de deux attaques. Dans ce cas, les attaques sont réparties entre la séquence correspondant à l'Initiative et la séquence 0. **Exemple :** *les Trolls possèdent 3 attaques et leur Initiative est de 10. Leurs attaques se répartissent comme suit : 2 attaques à la séquence 10, une à la séquence 0. Un Troll "exceptionnel" disposant de 4 attaques agirait, quant à lui, 2 fois à la séquence 10 et 2 fois à la séquence 0.*

Augmentation magique de l'Initiative

Dans ce cas, les séquences de disponibilité sont calculées d'après le score d'Initiative modifié par la magie. Si l'Initiative ainsi augmentée dépasse 100, le nombre de séquences maximum du round est augmenté en conséquence. **Exemple :** *Sorglus le sorcier a utilisé sa magie pour augmenter son Initiative et la faire passer à 110. Exceptionnellement, on considérera que le round compte 10 séquences de plus, mais les actions seront résolues conformément aux règles normales (4 séquences de disponibilité).*

Augmentation magique du Nombre d'Attaques

Les sorts "Main de Fer" et "Zone de Fermeté" multiplient respectivement par 2 et par 3 le Nombre d'Attaques pouvant être effectuées au cours de chaque séquence de disponibilité.

Le sort "Force de Combat" permet à un personnage d'attaquer deux fois (une attaque supplémentaire !) au cours de la séquence de disponibilité correspondant à son Initiative.

Retarder une action

Une attaque ou l'utilisation d'une arme de jet ou d'une arme lançant des projectiles peut être retardée si le joueur le désire. L'utilisation d'une arme de tir ou de jet peut être ainsi différée de plusieurs séquences, voire de plusieurs rounds. Seules les bombes et les sorts ne peuvent être retardés. Une attaque ne peut cependant jamais être retardée au-delà de la fin du round (ce qui équivaudrait à bénéficier d'une attaque supplémentaire au cours du round suivant) ou au-delà de la séquence de disponibilité de l'attaque suivante.

Exemple : *Haarkon peut retarder sa deuxième attaque de la séquence 45 à la séquence 34 (mais pas plus, puisqu'il devrait normalement conduire sa troisième attaque en séquence 35 !) et sa troisième attaque de la séquence 35 à 0. Roselyne Baladyn n'ayant qu'une seule attaque, elle peut choisir de l'effectuer au cours de n'importe quelle séquence comprise entre 48 et 0.*

Attaques simultanées

Les attaques de deux adversaires peuvent éventuellement se produire au cours d'une même séquence de disponibilité. Dans ce cas, soit les combattants se frappent simultanément, soit l'un d'eux choisit de parer. Chacun peut également choisir de retarder son action. Si les deux adversaires veulent retarder leur attaque, ils inscrivent alors chacun sur un bout de papier la séquence à laquelle ils désirent attaquer et donnent ensuite ces notes au maître de jeu. Une fois annoncées, les séquences d'attaque choisies ne peuvent plus être modifiées, même si, de nouveau, les attaques sont simultanées.

Parade

Les règles de parade avec une arme ou un bouclier restent inchangées. Chaque parade "dépense" la première attaque disponible dans l'ordre du round. Un personnage ne peut "dépenser" en parade que les attaques du round en cours.

Réussite critique

Un jet de dés est considéré comme une "réussite critique" quand c'est un double (11, 22, 33,...). Bien sûr, il faut aussi que le score obtenu soit inférieur ou égal à la compétence modifiée par les bonus ou malus éventuels. Une réussite critique en attaque demande une parade ou une esquive critique. Une réussite critique en parade permet de bénéficier d'une attaque supplémentaire (exactement comme si la parade n'avait pas eu lieu). Une réussite critique en esquive permet de pouvoir esquiver de nouveau dans le round en cours. Cette seconde esquive n'est possible que si le personnage possède la compétence "Esquive".

Echecs totaux

Est considéré comme "échec total", un double (99, 88, 77,...) dont le score est supérieur à la compétence modifiée par les bonus ou malus de situation. Les échecs totaux en attaque sont réglés par la table suivante.

1-3	L'attaquant perd son arme, celle-ci est projetée à (1D3-1) mètres de lui.
4-7	L'attaquant fait un faux mouvement et vacille, toutes ses séquences de disponibilité sont retardées de 10 pour ce round. Toute séquence inférieure à 0 est perdue.
8-9	L'attaquant tombe.
0	Lancez deux dés à dix faces et prenez en compte les résultats (relancez éventuellement deux dés si vous obtenez un nouveau 0). Les résultats sont cumulatifs, une arme peut voler à plusieurs (1D3-1) mètres de distance ; les séquences peuvent être retardées de 20, 30, ou plus encore. En revanche un personnage ne peut tomber qu'une fois...

Un personnage faisant un échec total en parade ou en esquive encaisse le maximum de dommages que peut infliger normalement l'arme de

son adversaire : (F ou FE) + 1D6 + Bonus de l'arme. Cette règle s'applique également à l'esquive de certains sorts comme "Boule de Feu".

Les dommages

Ici, il faut distinguer deux genres de dommages : les "blessures" et les "coups".Les blessures sont occasionnées par des armes, quelles qu'elles soient, dans l'intention de tuer. Les coups sont reçus lors de bagarres à mains nues ou lors de tentatives pour assommer un adversaire.

• **Les blessures** : les dommages reçus sous forme de blessures par un personnage ne peuvent être diminués que par la parade (1D6) ou l'armure. L'Endurance ne réduit plus les dommages, mais abaisse seulement le seuil des Coups Critiques, comme on va le voir. En cela, l'Endurance devient plus proche de la réalité et représente une "résistance" et non une "protection". Un personnage n'a en effet qu'une "blessure légère" tant qu'il lui reste au moins 1 point de Blessure. Il a une "blessure grave" s'il tombe en dessous de 1 et subit un Coup Critique si sa perte en points de Blessure excède son Endurance en négatif. Pour la nature du critique, seuls les points encaissés en Coup Critique (au-delà de l'Endurance en négatif) sont pris en compte, et non pas le total des points sous zéro..

Exemple : *Haarkon a 14 points de Blessure et une Endurance de 7. Tant qu'il lui reste 1 point de Blessure, il n'est blessé que légèrement ; entre 0 et -7 (son score d'Endurance "en négatif"), il est blessé gravement. Au-delà, il est victime d'un Coup Critique.*

Roselyne Baladyn a 9 points de Blessure et une Endurance de 4. Elle reçoit un coup de 15 points de Dommage. 9+4-15=-2. le coup est compté comme un Coup Critique de +2.

• **Les coups** : lors d'une bagarre à mains nues ou d'une tentative pour assommer, les coups ne sont pas portés pour tuer, mais seulement pour neutraliser l'adversaire. Cependant, une personne très forte ou un coup mal placé peuvent blesser — voire tuer — ce dernier. Dans ce cas de figure — et dans ce cas seulement ! — l'Endurance est déduite des dommages causés quand un coup est porté.

Bagarre à mains nues

Dans le cas d'une bagarre à mains nues, chaque coup peut assommer et/ou causer des blessures.

A chaque coup reçu, un personnage a une chance ("malchance" ?) d'être assommé égale à la différence des dommages reçus et de l'Endurance, le tout multiplié par cinq...

• ([1D6+F] - E) x 5 = Chance d'être assommé exprimée en pourcentage.

Chaque point de dommage reçu en sus de l'Endurance, plus l'armure éventuelle, est compté comme une "blessure" (voir plus haut). Tous les points de dommages "excédentaires" sont comptés en blessure, même si tout ou partie de ces points sont "amortis" par l'Endurance et/ou l'armure.

Tentative pour assommer un personnage

Un personnage qui possède la compétence "Coups Assommants" bénéficie d'un bonus de 20% pour assommer un adversaire et cause des blessures uniquement s'il fait des dommages excédentaires (voir plus haut). De plus, il peut tenter d'assommer son adversaire avec une arme. Il bénéficie ainsi du bonus au dommage de l'arme, mais n'occasionne des blessures que s'il fait des dommages excédentaires. Un personnage ne possédant pas la compétence "Coups Assommants", peut néanmoins tenter d'assommer avec une arme, mais tous les dommages ainsi occasionnés sont considérés comme des blessures. Toutefois, la probabilité qu'a la victime d'être assommée est calculée comme indiqué précédemment.

Points d'armure

Toutes les valeurs de protection des pièces d'armure métalliques et des boucliers sont doublées. Les armures de cuir protègent d'1 point, et ce, quelle que soit la force du coup asséné.

Armure naturelle

L'armure naturelle représente la protection contre les dommages dont bénéficie une créature "nue". Les humains, elfes et hobbits n'ont aucune armure naturelle ; les nains et les gnomes, du fait de leur constitution robuste, ont pour leur part 1 point d'armure naturelle. D'une manière plus générale, les monstres ont une armure naturelle équivalente à la moitié de leur Endurance (arrondie à l'unité inférieure). Certains monstres intelligents (orques, ogres,...) peuvent en outre se servir de boucliers — ou même d'armures en cuir ou en métal — qui augmentent ainsi leur protection.

Exemple : *un orque a une Endurance de 4 et possède donc 2 points d'armure naturelle. S'il se sert d'un bouclier, sa "protection totale" est augmentée d'un point, soit 3. S'il revêt en plus une cotte de mailles, elle passe à 5 points.*

Récupération des blessures

Les règles de récupération telles qu'elles sont décrites dans Warhammer s'appliquent entièrement.

Commentaires

Ces règles optionnelles vont sans doute en chagriner plus d'un... notamment les trublions qui assénaient quatre attaques à un pauvre adversaire désemparé, ou ceux qui paradaient avec des scores d'Endurance dignes d'un char d'assaut ou d'un coffre-fort suisse.

Il est vrai que les combats risquent d'être plus dangereux pour les joueurs, car les coups portent plus souvent et peuvent faire plus de dégâts.

Dépouillés du blindage de l'Endurance, les personnages et les monstres sont en outre plus vulnérables. Sans compter (point important !) qu'ils sont également à la portée d'adversaires qui, jusqu'ici, n'avaient aucune chance de les vaincre.

Ceci est, bien sûr, à double tranchant...

L'armure devient primordiale, car seule capable de réduire les dommages. Cela me semble réparer une injustice, l'armure étant jusqu'à présent considérée dans Warhammer comme quantité négligeable, ou, tout au plus, comme un article de mode...

Toutes les propositions de règles présentées ont été testées, mais il est fort possible qu'elles soient encore "optimisables". Si vous avez des idées à ce propos, écrivez-nous !

MALEFICES

Un Trésor est Caché Dedans

par Michel Gaudo

"Auriez-vous trouvé un trésor Edward
Absolument pas John, qu'est-ce qui peut bien vous faire penser à cela ?
Le revolver que vous tenez à la main mon ami."
Sandor Hillary - Le chevalier et la pendule. Ed Plon

Le thème de la chasse aux trésors est un thème vieux comme le monde. Nous avons tous lu le roman immortel de Stevenson et le trésor de Rackham le Rouge, qui permit au capitaine Haddock d'acquérir le château de Moulinsart, fit certainement rêver des milliers de lecteurs.

Maléfices avec "Enchères sous pavillon noir (Maléfices n°6) sut en son temps exploiter (brillamment bien sûr) ce thème.

Mais peut-être vous aussi, ami lecteur, avez-vous envie de concocter un scénario ayant la chasse aux trésors pour sujet. Nous vous laissons évidemment toute liberté en ce qui concerne l'intrigue, mais peut-être pouvons-nous cependant vous aider en vous fournissant des renseignements sur divers lieux de France où l'existence d'un trésor est tout à fait possible. Rien ne vous empêche de situer votre aventure dans l'un de ces endroits et, si vous résidez près de l'un d'eux, peut-être éprouverez-vous le désir de procéder à un "repérage" préalable, ce qui vous permettra ainsi d'ajouter à votre histoire ce parfum d'authenticité qui constitue l'un des charmes de Maléfices.

Autre possibilité, peut-être au cours de vos investigations découvrirez-vous véritablement un trésor. Cela évidemment nous ne pouvons vous le garantir, en revanche nous tenons à vous signaler que tous les lieux cités ci-dessous ont été sélectionnés par une personne experte en la matière.

Elle se nomme Elisabeth Collay et fit de brillantes études d'histoire. Après de nombreuses années d'enseignement, lassée d'exercer cette noble profession et d'enseigner à nos chères têtes blondes comment vivaient nos ancêtres les gaulois, elle se consacra à la "petite histoire", ce qui l'amena rapidement à s'intéresser à la "course aux trésors".

Quand on se livre à ce genre de sport, on apprend vite à devenir discret et cela pour de multiples raisons : la première est que la concurrence existe et que de nombreuses personnes se livrent à ce genre d'activités ; la seconde est que le fisc n'oublie pas les "inventeurs" de trésor et mon dieu, dans tout chasseur de trésor, il y a un pirate qui sommeille.

Elisabeth ne nous révéla donc pas si, oui ou non, elle avait obtenu des résultats au cours de ses nombreuses années de recherches et se contenta de nous faire, sur certains sujets précis, des réponses évasives. Donc le mystère demeure. Une remarque cependant, la magnifique propriété dans laquelle elle nous reçut, située en plein cœur de la Provence, tend à prouver que quelques unes de ces recherches ne furent point infructueuses, mais après tout, ce n'est qu'une hypothèse !

Donc, si vous le voulez bien, suivons-la sur les routes de France, la promenade en vaut la peine. A vous ensuite de faire la part du vrai ou du faux, de la réalité ou de la légende... après tout, n'est-ce pas cela, Maléfices ?

Un, deux, trois, prends un couteau d'Armor
Quatre, cinq, six, serre-le très fort
Sept, huit, neuf, tu trouveras un trésor
(Comptine enfantine de la région de Ploarnec.)

Ain

Il existerait à Bellay une grotte en dehors de la ville, dénommée "La grotte de la méchante vieille". Aux environs de 1900, des fouilles ont prouvé que cette grotte fut occupée par les gallo-romains et l'on soupçonne ceux-ci d'y avoir caché un important magot.

A Meyrial, toujours dans l'Ain, un monastère fut détruit pendant la révolution on dit que les moines y dissimulèrent un trésor et que c'est justement parce qu'ils ne voulurent pas révéler leur secret que le monastère fut détruit. Nombreux sont les gens qui depuis recherchent activement ledit trésor.

Aisne

A Charly il existe une ferme, la ferme de Morny, connue pour sa richesse et sa prospérité, à tel point qu'elle donna naissance à un proverbe qui dit ceci : "Il n'est qu'un seul Morny en France où soient l'or et la finance". Or et finance n'ont pas encore été retrouvés... alors ?

Allier

L'Allier fut une des régions fréquentées par Mandrin. Or il existe dans ce département le village d'Arfeuilles qui possède des kilomètres de souterrains. De là à penser que Mandrin utilisa l'un d'eux pour cacher l'un de ses nombreux trésors...

Toujours dans l'Allier, le château de Chantelle qui appartenait au connétable de Bourbon, recèlerait un trésor. Le connétable, ayant trahi François 1er

au bénéfice de Charles Quint, aurait jugé plus sage, se méfiant des représailles, de cacher sa fortune dans les caves du château. On dit qu'elle s'y trouve encore.

Hautes-Alpes

Un village au nom prédestiné "Orpierre", où dès l'époque gauloise on aurait exploité des mines d'or. On peut donc y trouver, d'une part des trésors gaulois et d'autre part des mines d'or qui, abandonnées depuis, pourraient être à nouveau exploitées.

Ardèche

A Saint Marcel d'Ardèche existent des sites funéraires d'une extrême importance. On y a déjà retrouvé des bracelets gaulois en bronze, des armes et des monnaies. Pourtant peu de fouilles sérieuses y ont été entreprises.

Ardennes

Près de Neuville-Day, une famille noble fuyant les révolutionnaires aurait embarqué toute sa fortune sur un chariot, fortune assez importante puisque le chariot trop lourdement chargé se serait enfoncé dans les marais. Alors, si vous ne craignez pas les fantômes de cette famille, rien ne vous empêche d'aller explorer ces marais.

Aveyron

Au monastère de Conques, les anciennes cloches seraient en or, moyen habile de dissimuler un trésor. A la révolution, avec la complicité de tout le village, lesdites cloches auraient été murées dans une cave. On ne les a jamais retrouvées... pourtant à certaines dates on les entend sonner ! Beau sujet pour un scénario de Maléfices, ne trouvez-vous pas ?

Calvados

Dans le souterrain qui relie le château de Tracy à celui de Vaudres, un trésor serait caché depuis la guerre de Cent Ans. La légende veut qu'il ait été enterré si peu profondément que le bec d'un oiseau suffirait à l'atteindre. Evidemment il s'agit très certainement d'une énigme... à vous de la réinventer.

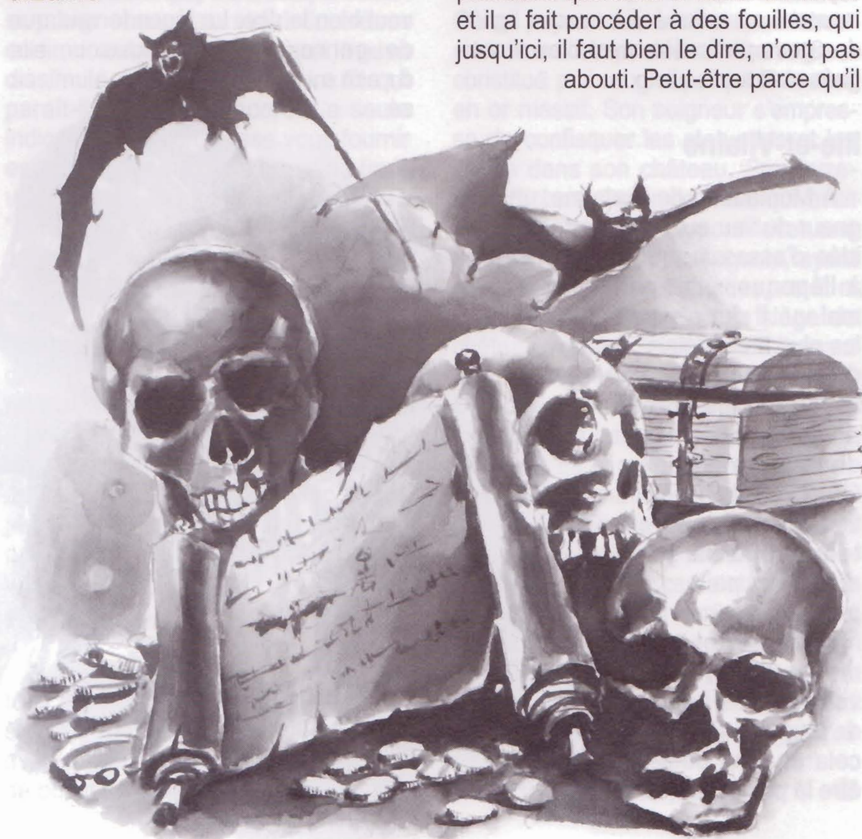
Côtes d'Armor

A Crehen, il existe un lavoir où l'on peut voir à la Saint Jean des pièces d'or briller sous l'eau. Mais attention, ce lieu passe pour être hanté. On dit même qu'il pourrait bien constituer l'une des nombreuses portes menant aux enfers. A ne visiter donc qu'avec la plus extrême précaution.

A Ploubalay, au XIV° siècle, le seigneur du lieu, contrairement aux cloches de Crehen, était complètement fêlé et il adorait aller jeter des objets précieux dans un puits situé au milieu de la cour de son château. Quelques exécutions sommaires dissuadèrent les manants du coin de récupérer ces objets. Le seigneur de Ploubalay étant mort depuis belle lurette, rien ne vous empêche d'aller vérifier l'authenticité de cette histoire.

Dordogne

Au château de Languais, un trésor aurait été caché pendant la guerre de Cent Ans. Ce trésor se situerait dans les caves du château ; jusque là rien que de très banal, mais on dit que ce trésor serait gardé par des hordes de chauves souris d'une espèce très particulière... Vous souriez ! Vous avez peut-être tort, car, depuis une dizaine d'années, six personnes ont trouvé la mort dans ces caves ; peut-être que, tout comme vous, elles avaient trouvé cette anecdote plaisante !



Doubs

Au XVII° siècle, la population de cette région se réfugia dans des souterrains pour se mettre à l'abri de mercenaires suédois. On dit même que ladite population emporta avec elle le trésor communautaire. C'est tout du moins la théorie que défendait le maire de l'endroit en 1903. Le brave homme avait peut-être raison, car on retrouva son cadavre, un beau jour de printemps, dans un de ces souterrains ; détail pittoresque, on avait glissé trois pièces d'or entre ses dents... mais surtout que cela ne vous décourage pas dans vos recherches.

Eure

La forêt de Brotonne a visiblement abrité autant de villes gallo-romaines et merovingiennes que celle de Compiègne. On dit même que la reine Frédégonde y dissimula des trésors. Est-ce vrai ? mystère. Par contre à Gamaches-en-Vexin, le propriétaire actuel du château est absolument persuadé que celui-ci abrite un trésor et il a fait procéder à des fouilles, qui jusqu'ici, il faut bien le dire, n'ont pas abouti. Peut-être parce qu'il

n'a pas pensé à partir du plus gros arbre du parc qui abouti à une petite cave fortifiée (mais pourquoi fournir ce genre de renseignements à un homme qui vous reçoit si mal. Note de Elisabeth Collay).

Finistère

Si vous avez l'occasion de vous rendre à Morlaix, essayez donc de prendre contact avec les descendants d'Anne le Saint (il en existe) et parlez-leur du laurier de son jardin. Attention, ceci est une véritable piste (généreusement offerte par Elisabeth Collay), piste lointaine cependant car Anne le Saint vivait sous la Terreur. Il paraît, toujours d'après Elisabeth, que le jeu en vaut peut-être la chandelle ; de toute façon procéder à ce genre d'enquête est tout de même plus amusant que de jouer à "La roue de la fortune".

Gironde

A Faize, les moines, toujours sous la révolution, utilisèrent les souterrains du monastère pour cacher un trésor, mais comme une source débouchait en cet endroit, ils s'arrangèrent pour inonder la galerie (qui à l'heure actuelle est toujours inondée). Cependant, ne vous réjouissez pas trop vite, car au moment où nous écrivons ces lignes des gens particulièrement bien renseignés sont sur les lieux.

Ille-et-Vilaine

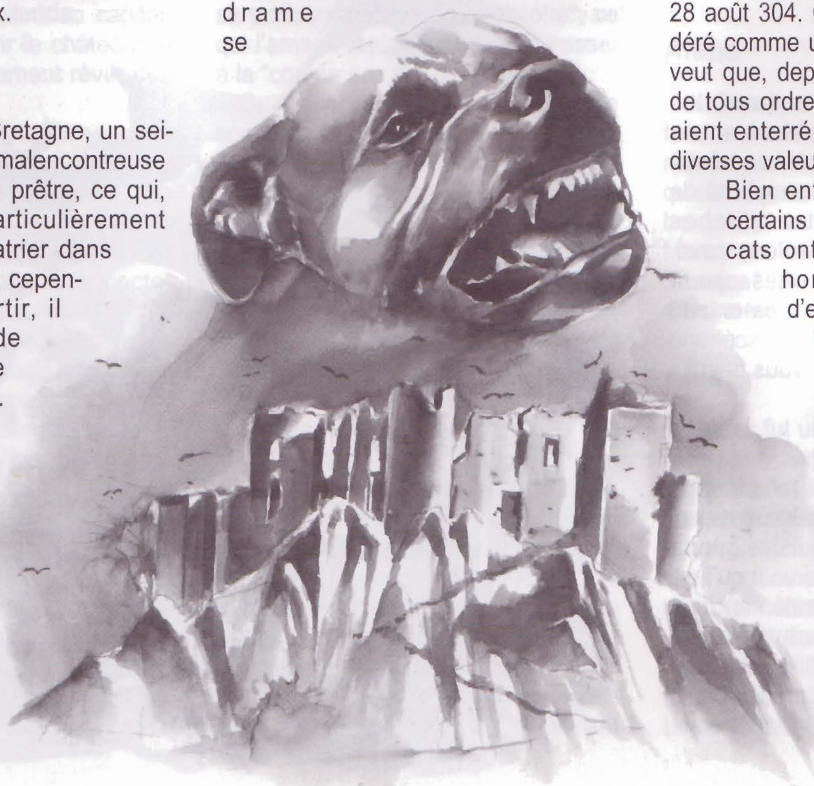
A Montauban de Bretagne, un seigneur du lieu eut la malencontreuse idée d'assassiner un prêtre, ce qui, à l'époque, était particulièrement mal vu. Il dut s'expatrier dans les plus brefs délais ; cependant, avant de partir, il cacha la plus grande partie de sa fortune dans les environs. Où ? voilà la question. Sachez toutefois que la région est peuplée de menhirs et de dolmens. Alors, si vous avez envie de jouer les Obelix, cela en vaut peut-être la peine.

Indre-et-Loire

A Rochecorbon, le seigneur du château aurait dissimulé trois coffres emplis de pièces d'or et cela au XV° siècle. De nos jours, le château est en ruines mais on n'a jamais retrouvé ces trois coffres. La visite des ruines, considérées comme dangereuses, est interdite, interdite de jour... Mais la nuit qui va vous l'interdire... Ah ! j'oubliais un petit détail amusant. Les vieux du village racontent que de nuit on entend, par jour de grand vent, les aboiements d'une meute de chiens. Cette meute fantômatique semblerait monter la garde parmi les ruines, mais je suis bien certain que vous n'allez pas prêter attention à ce genre de sornettes !

Jura

Dans les environs de Château-Châlon, des religieuses dissimulèrent un trésor communautaire dans les dédales d'un souterrain et cela pendant la révolution. Jusqu'ici l'histoire est assez banale, ce qui l'est moins, c'est que depuis, en ce lieu, qui changea souvent de destination, trois incendies, quatre suicides et trois assassinats eurent lieu. Ce qui tend à prouver que ces "bonnes" sœurs ne l'étaient peut-être pas autant qu'on veut bien le dire. La légende veut que ce genre de drame se perpétue tant qu'on n'aura pas retrouvé le trésor. Alors, un peu de courage, agissez que diable ! Et que fait la police !



Landes

Un trésor fut trouvé à Tith par des radiesthésistes dans le milieu du XIX° siècle, mais on dit que ce n'est qu'une infime partie du trésor qui fut découverte. On parle également d'une vouivre gardienne de ce trésor. Mais tout le monde sait que ce genre de créature n'existe pas. Ce que l'on ignore, c'est qu'en 1908, une certaine Albertine Lambertin avait pour habitude d'errer en ces lieux en poussant des gémissements à fendre l'âme... Peut-être était-ce à cause des trois personnes qu'elle avait assassinées à l'aide d'un couteau de boucher. Allez savoir, certaines personnes sont si sensibles.

Loir-et-Cher

A Mesland on parle de sept tonnes d'or qui seraient cachées sous une maison du hameau Gros Bois. Mais nous ne possédons aucun renseignement précis à ce sujet.

Haute-Loire

On dit que c'est à Brioude, près de la fontaine de Brioude plus exactement, que Saint Julien eut la tête tranchée le 28 août 304. Ce lieu depuis est considéré comme un lieu sacré. La légende veut que, depuis ce jour, des religieux de tous ordres, en mémoire du saint, aient enterré des objets du culte de diverses valeurs près de cette fontaine.

Bien entendu, on dit aussi que certains chercheurs assez indélicats ont été poursuivis par un homme sans tête. L'un d'eux paraît-il devint même fou.

Loire-Atlantique

A Nantes, de nombreux trésors furent cachés à l'approche des Normands.

Ceux-ci dévastèrent la ville. Elle fut reprise quelques années plus tard par un certain Alain Barbetorte. Est-ce

uniquement pour libérer les Nantais du joug normand qu'Alain Barbetorte intervint ? Peu probable, on sait qu'il se livra à des fouilles et fit dresser une carte de la région.

Bien des années plus tard, un certain Daniel Barbetorte revint des Amériques. Il était pauvre, n'ayant su faire fortune de l'autre côté de l'Atlantique et il vécut de mendicité durant dix longues années et puis soudain il disparut. On retrouva sa trace en 1909. Il habitait un vaste domaine dans le Bordelais et il était également propriétaire à Paris d'un hôtel particulier situé avenue Foch. Que s'était-il passé entretemps ?

Lot-et-Garonne

A Ferrensac, un trésor religieux se trouverait enfoui sous un silo à grains datant du Moyen-Age. Un certain Jean Lartier, boulanger de son état, y fut retrouvé assassiné en 1906. Sa veuve laissa entendre qu'il était à la recherche d'un trésor, et que certaines personnes s'y étaient opposées et n'avaient pas hésité à le faire disparaître. Elle laissa entendre également que l'affaire n'en resterait pas là. En 1908, dix-sept personnes moururent empoisonnées en consommant du pain. Le blé bien entendu provenait du silo à grains.

Manche

A Beaumont-Hague, des marchandises de valeur seraient encore dissimulées dans des grottes de la falaise de Jobourg. Ces grottes constituent des repaires pour les contrebandiers et les naufrageurs.

Une légende veut qu'on puisse se rendre en barque jusqu'à ces grottes. A l'aller le voyage se passe toujours bien, par contre au retour, mystérieusement et même par beau temps, ces barques font naufrage. Peut-être sont-elles trop chargées !

Haute-Marne

Lamothe-en-Blaisy était une cité prospère au début du XVII° siècle. En 1634, elle fut assiégée par les armées de Richelieu. Elle sut résister, mais en 1644 elle fut à nouveau assaillie et fut cette fois détruite. Une grande partie de sa population fut tuée sous les bombardements.

Au XIX° siècle, les ruines de cette ville fantôme étaient encore praticables et de nombreux trésors furent mis à jour. Un beau décor, sur fond historique, pour scénario de Maléfices.

Meuse

Au cours de la période révolutionnaire, douze jeunes filles vêtues de blanc auraient offert des dragées au Duc de Brunswick qui venait de reprendre la place. Puis les Français reprirent la ville et ils s'empressèrent de faire guillotiner les douze jeunes filles. Peu avant que l'on raccourcisse ces donneuses de friandises, on dit qu'elles auraient caché leur dot qui s'élèverait à la coquette somme de 10 000 livres et 5 000 écus. Alors si "l'Ecu" des jeunes vierges vous tente, rien ne vous empêche de caresser l'espoir de vous en emparer.

Moselle

A Hasselbourg, un très vaste souterrain permit à la population de s'y réfugier quand en 1632 elle dut subir l'attaque des Suédois.

Ceux-ci ayant trouvé l'entrée du souterrain, l'enfumèrent ; une seule personne survécue, mais elle perdit la raison, et ne put donc fournir aucun renseignement au sujet du trésor communautaire qui se serait trouvé dissimulé dans ce souterrain. Et qui paraît-il s'y trouve encore. La seule indication que l'on puisse vous fournir est que l'entrée du souterrain se trouverait près d'un rocher intitulé le "rocher du coucou".

Oise

A Bury, un trésor aurait été caché dans le château de ce village sous la révolution.

Ce trésor serait en grande partie constitué par une statue en or massif de saint Légaly. Mais attention, ladite statue bénéficierait de pouvoirs bien particuliers.

Haute-Saone

Même chose qu'à Bury, deux statues en or représentant des apôtres seraient cachées à Luxeuil-les-Bains, mais elles bénéficieraient également de pouvoirs bien particuliers.

Deux-Sèvres

C'est d'un trésor de druides qu'il s'agit ici. Il serait enfoui dans une forêt située dans les environs de Neuvy-Bouin. Un rocher appelé La Merveille servirait de point de repère.

Somme

On prétend que, sur le territoire de la commune de Baizieux, on pourrait trouver d'importantes sépultures mérovingiennes. Bien entendu, ces sépultures contiendraient des trésors. On dit même qu'il faudrait sept mules pour transporter tout l'or contenu dans ces tombeaux.

Vienne

A Montmorillon, à la fin du Moyen Age, un seigneur exerça la peu recommandable profession de faux monnayeur. Cela fit jaser et il dut prendre la fuite. Mais on ne retrouva jamais la trace de son magot. Le château par la suite fut démantelé par ordre de Richelieu. Mais il subsiste des ruines.

Haute-Vienne

Et enfin, pour finir, citons cette histoire qui se déroula en 1198 à Châlus. Où un paysan des environs, en labourant son champ, découvrit un trésor constitué par un groupe de statuettes en or massif. Son seigneur s'empressa de confisquer les statuettes et les cacha dans son château. Son suzerain, Richard Cœur de Lion, qui avait un urgent besoin d'or pour lever une armée contre Philippe Auguste, ayant entendu parler des statuettes, ne fit ni une ni deux et entreprit le siège du château. A peine avait-il lancé l'assaut qu'il fut blessé d'une flèche à l'épaule. Démoralisé, il renonça à son projet. Il mourut de la gangrène quelques jours plus tard. La chronique dit qu'avant de mourir il demanda pardon à Dieu d'avoir convoité le trésor du château de Châlus. On perdit ensuite complètement la trace de ces statues. Il y a cependant un détail étrange que l'on sait, c'est que ces statuettes représentent toutes des archers. Nous pensons que là aussi tous les éléments sont réunis pour composer une magnifique histoire de Maléfices.

Alors... A vous de jouer.

LA TABLE RONDE

Pour un Moyen-Age Réaliste

par Anne Vétillard

Voici, pour La Table Ronde, quelques ajouts et corrections au livret de civilisation, d'une part, et une modification des tables des titres de noblesse et des occupations, d'autre part.

Le mythe d'Arthur et la quête du Graal

Par son nom, Arthur rappelle l'ours "Artos", symbole de l'Etoile Polaire. Chez les Celtes, l'ours est l'emblème de la classe guerrière et représente le pouvoir temporel. Il a longtemps été considéré comme le roi des animaux et n'a été détrôné que tardivement par le lion.

L'influence celtique est également sensible dans la description du Graal et de ses pouvoirs. Ainsi, le Graal apparaît comme la survivance de deux talismans de la religion celte préchrétienne : le Chaudron de Dagda et la Coupe de Souveraineté.

Le Chaudron Noir a traditionnellement trois aspects différents : un chaudron d'abondance qui contient toutes les connaissances du monde et qu'on ne peut abandonner sans être rassasié ; un chaudron de résurrection dans lequel on jette des morts afin qu'ils ressuscitent le lendemain ; un chaudron sacrificiel rempli de vin ou de bière dans lequel se noie un roi déchu lors de la dernière fête de Samain (nuit du 1er novembre) de son règne. Comme vous pouvez le constater, la parenté avec le Graal est évidente.

La Coupe de Souveraineté, quant à elle, est généralement emplie de vin ou d'une autre boisson enivrante. Comme son nom l'indique, il s'agissait d'un symbole de souveraineté. Une jeune fille tendait en principe cette coupe aux candidats rois.

Rappelons que dans la plupart des récits arthuriens, le Graal a la forme d'une coupe ou d'un plat, présenté par une jeune fille, qui rassasie tous ceux qui le contemplent...

Le rôle de la femme

Il est temps de dissiper quelques malentendus. Les mariages forcés dont on nous rebat les oreilles n'étaient pratiqués que dans les plus hautes couches sociales, généralement pour garantir des traités ou des alliances, et les jeunes hommes concernés n'avaient pas plus droit à la parole que les demoiselles. Au temps de la Table Ronde, une femme pouvait exercer librement le métier de son choix (certaines sont devenues "maîtres artisans") et pouvait même hériter des biens paternels en vertu de son droit d'aînesse, avant ses frères cadets. La fameuse "Loi Salique" invoquée à l'époque de la Guerre de Cent Ans pour refuser qu'un Anglais hérite du royaume de France — du fait qu'il descendait de Philippe le Bel par une femme — n'était rien d'autre qu'un artifice juridique utilisé par les barons français. Cette loi n'était en effet plus appliquée depuis l'époque des Francs ! Avant la Guerre de Cent Ans — et même après — des femmes héritèrent de domaines, de biens et de titres au détriment de leurs frères cadets. Il convient donc d'effacer la petite remarque inscrite au-dessous du tableau du droit d'aînesse dans le livret du jeu (mea culpa).

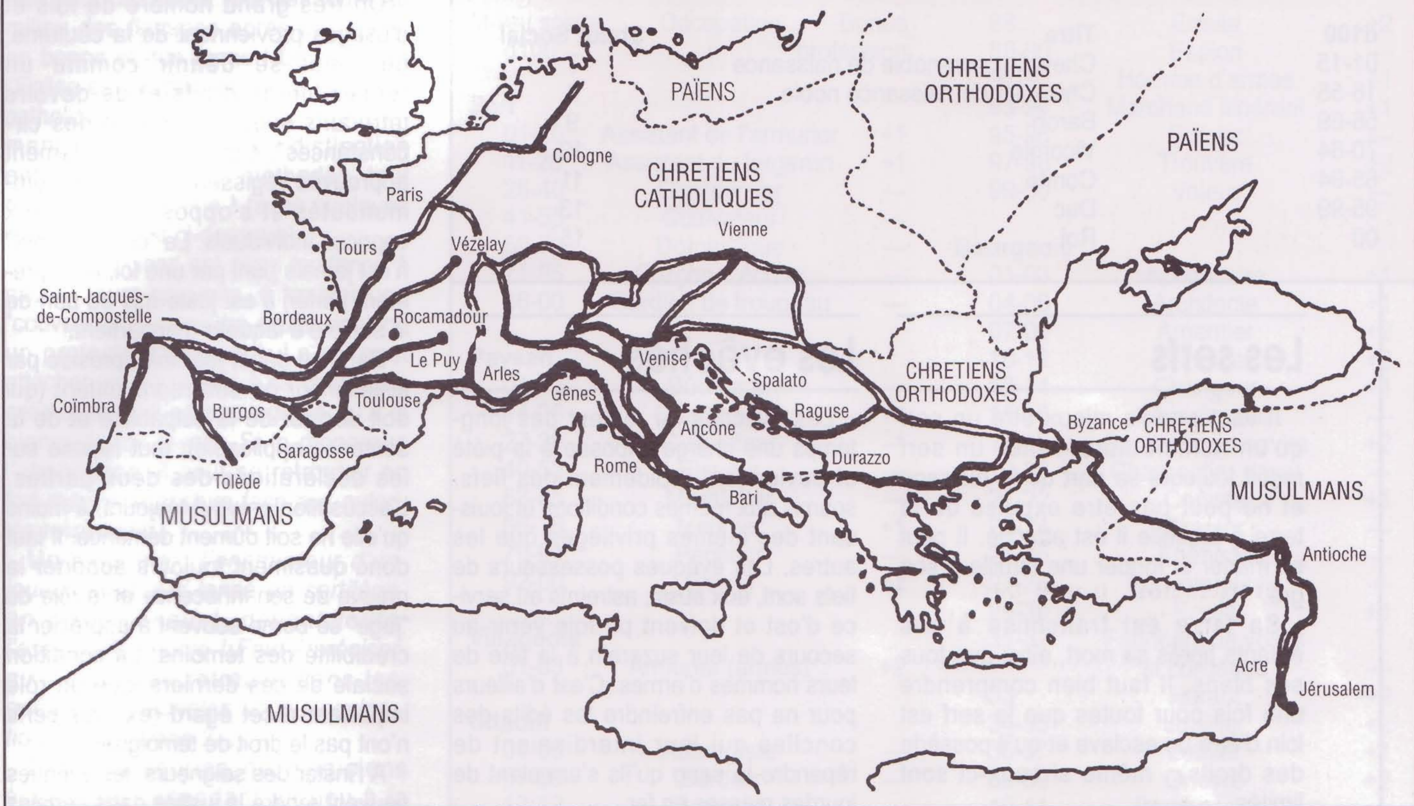
Le roi féodal

Le roi remplit un rôle très particulier au sein de la société féodale. Il ne faut surtout pas confondre la royauté médiévale avec la monarchie classique ("L'Etat, c'est moi !" comme proclama Louis XIV). Le roi féodal est avant tout un seigneur parmi d'autres seigneurs ; il administre son domaine personnel, y rend la justice, défend sa population et perçoit des redevances en nature ou en argent. Hors de ses terres, il est le suzerain des suzerains, marqué par l'onction sainte ; il arbitre les conflits, assure la défense du royaume (il est aidé pour cela par l'aide militaire des autres seigneurs quarante jours par an : "l'Ost"). Son pouvoir est plus moral qu'économique ou militaire. Bien sûr, il tente toujours de maintenir un équilibre prudent entre les grands vassaux et dans les relations qu'il entretient avec eux. Toutefois, le roi féodal n'est pas habilité à édicter des lois de portée générale, à percevoir des impôts sur l'ensemble du royaume et à lever une armée. Son arbitrage est cependant presque toujours accepté par ses vassaux, car tout le monde a intérêt à respecter le jeu des alliances et des engagements ; si un seigneur ne respecte pas les décisions de son suzerain, il risque fort de voir ses vassaux bafouer son autorité ! Tout est une question d'équilibre.

La vassalité

Les relations de vassal à suzerain sont complexes. Le suzerain conserve toujours sur un bien concédé en fief un droit "éminent" qui s'oppose au droit "d'utilisation" du vassal. Il lui est ainsi possible de reprendre un fief en cas de félonie. Cet acte est appelé "commise". Le contrat de fief est rompu par le "défi", qui est la rupture de la foi jurée par l'un des contractants, ou par la mort de l'un d'eux.

Les principaux itinéraires et les centres de pélerinage au XIIIe siècle



Le vassal a pour obligation de maintenir le fief dans l'état dans lequel il se trouvait au moment de l'investiture, afin de pouvoir le restituer le cas échéant. Il ne peut donc pas le démembrer ni l'engager, mais il a cependant la possibilité d'en concéder des parcelles à ses propres vassaux ; c'est ce qu'on appelle la "sous-inféodation". Quand le suzerain meurt, le vassal doit en outre payer un "droit de relief" pour obtenir une nouvelle investiture. Le fief est héréditaire, mais le fils du vassal doit également payer un droit de relief afin de pouvoir succéder à son père. Le droit d'aînesse garantit l'indivisibilité du fief. Lorsque l'héritier est une fille, le suzerain a le droit de choisir son époux. Quand c'est un mineur, le suzerain peut exécuter une "garde seigneuriale" (tutelle de l'enfant et administration du fief) ou bien peut accepter que le service féodal soit assuré par un baillistre (une espèce de "régent").

Il existe toutes sortes de fiefs différents et tous ne sont pas forcément constitués de terres. Pour les définir, il faut garder en mémoire qu'un "alleu" est la terre qu'un seigneur possède en bien propre, sans aucune condition ou dépendance envers un suzerain.

- Fief abrégé : les services qui découlent de sa possession sont limités.
- Fief avec seigneurie : il est concédé avec des vassaux et des serfs.
- Fief banneret : son possesseur est chevalier banneret et astreint au service de la bannière (commandement d'une unité de combat).
- Fief de bourse : le suzerain concède une somme en argent en attendant de pouvoir donner une terre.
- Fief de corps : le service militaire que doit le possesseur à son suzerain est obligatoirement personnel.
- Fief de dignité : il est attaché à un titre et revient intégralement à l'aîné de la famille.
- Fief de haubert : il oblige son possesseur à servir son suzerain en temps de guerre, avec le droit de porter le haubert (qui est réservé aux chevaliers adoubés).
- Fief de reprise : le possesseur d'un alleu fait entrer sa propre terre dans le domaine du suzerain, qui la lui rend sous forme de fief.
- Fief dominant : il est formé de plusieurs fiefs. Le vassal devient donc lui-même suzerain.
- Fief lige : le vassal s'engage à servir son suzerain envers et contre tous, et oblige tous ses biens envers lui.
- Fief mouvant ou fief servant : il dépend d'un autre fief plus important (fief dominant).
- Fief rente : le vassal engage sa foi en échange d'une rente annuelle fixe (en argent ou en nature) payable sur le trésor du suzerain. Cette rente s'élève généralement à 400 ou 500 besants d'or. Dans le royaume latin de Jérusalem, on appelle cela un "fief en besants".
- Fief royal : il est concédé directement par le roi avec un titre.
- Fief simple : le vassal ne devient pas un homme-lige et ne s'engage donc pas complètement à l'égard de son suzerain.

Note : Quand un suzerain meurt, tous les vassaux doivent à nouveau prêter hommage à son héritier pour continuer à bénéficier de leur fief. De même, quand un vassal meurt, son héritier doit venir prêter hommage au suzerain.

Modifications de la table des titres de noblesse

d100	Titre	Statut Social
01-15	Chevalier non-noble de naissance	7
16-55	Chevalier de naissance noble	8
56-69	Baron	9
70-84	Vicomte	10
85-94	Comte	11
95-99	Duc	13
00	Roi	15

Les serfs

Il vaut parfois mieux être un serf qu'un homme libre. Ainsi, un serf reçoit toujours sa part de la moisson et ne peut pas être expulsé de la terre à laquelle il est attaché. Il peut se marier et fonder une famille à son gré.

Sa terre est transmise à ses enfants après sa mort, ainsi que tous ses biens. Il faut bien comprendre une fois pour toutes que le serf est loin d'être un esclave et qu'il possède des droits... même si ceux-ci sont limités.

Les évêchés

Les évêchés ne restent pas longtemps une charge imposée à la piété et deviennent rapidement des fiefs, soumis aux mêmes conditions et jouissant des mêmes privilèges que les autres. Les évêques possesseurs de fiefs sont, eux aussi, astreints au service d'ost et doivent parfois venir au secours de leur suzerain à la tête de leurs hommes d'armes. C'est d'ailleurs pour ne pas enfreindre les édits des conciles qui leur interdisaient de répandre le sang qu'ils s'armaient de lourdes masses en fer

Les principales universités au XIIIe siècle

❒ université fondée au XIIIe siècle

● Centre intelectuel avant le XIIIe siecle



Les lois

Un très grand nombre de lois et d'usages proviennent de la coutume, qui peut se définir comme un "ensemble de droits et de devoirs introduits sous la pression des circonstances". Ces usages tacitement approuvés régissent la vie des communautés et s'opposent donc aux caprices individuels. Le "contrevenant" n'est jamais puni par une loi, à proprement parler, il est juste mis au ban de la société à laquelle il appartient.

Dans un débat judiciaire présidé par le seigneur ou son représentant (qui doit décider de la culpabilité et de la sentence applicable), tout repose sur les déclarations des deux parties. L'accusation prévaut toujours, à moins qu'elle ne soit dûment démentie. Il faut donc quasiment toujours apporter la preuve de son innocence et le rôle du "juge" se borne souvent à apprécier la crédibilité des témoins. La condition sociale de ces derniers joue un rôle important à cet égard (ex : les serfs n'ont pas le droit de témoigner).

A l'instar des seigneurs, les évêques peuvent rendre la justice dans certains domaines. Ils peuvent juger les prêtres, les clercs, les croisés, les pèlerins, les lépreux, les domestiques des ecclésiastiques, les orphelins et les veuves (même les reines et les régentes). Ils sont également compétents pour juger les affaires d'usure, d'adultère, de schisme, d'hérésie, de sacrilège, de testaments, de scellés, d'inventaires et de contrats civils passés sous serment. Ils ont aussi un droit de regard sur l'état des enfants et tout ce qui concerne les "douaires" (héritages des veuves).

La magie

D'innombrables abus ont été commis dans ce domaine par les joueurs. Il est vrai que le nombre de classes de magiciens est important dans le jeu, mais cela ne signifie pas pour autant qu'il s'agisse d'une profession répandue dans le monde de la Table Ronde. Au contraire, les utilisateurs de magie sont plutôt rares et, quelle que soit leur spécialité, ils sont toujours considérés d'un mauvais œil par les gens du peuple et, surtout, l'Eglise. Si un sorcier est pratiquement toujours

envoyé rapidement au bûcher, un enchanteur ou un astrologue qui abuse de ses pouvoirs pour faire le mal peut, lui aussi, finir ses jours au milieu des flammes après un procès en bonne et due forme ! Le credo de l'Eglise est simple : la magie n'est pas catholique, alors elle provient certainement de Satan. Pas de distinction entre les différentes méthodes, tout n'est que sorcellerie ! (avec quelques exceptions, voir ci-dessous).

Les magiciens ont alors tendance à cacher leurs pouvoirs, à trouver une "couverture" (une autre profession) ou un protecteur puissant. Le roi peut attacher un astrologue à sa cour, mais celui-ci ne doit sa sauvegarde qu'à la bienveillance royale. Si le monarque l'abandonne, il peut se retrouver en fort mauvaise posture face aux autorités religieuses.

Un exemple : *l'enchanteur d'un joueur a un jour lancé un sortilège en plein banquet, devant toute l'assemblée réunie ! Faut-il préciser qu'il s'est vite retrouvé dans les geôles seigneuriales sous l'inculpation de sorcellerie ?...*

Deux catégories de magiciens échappent cependant un peu à la règle : l'alchimiste et l'ermite. Ce ne sont pas des "aventuriers" pouvant mener une campagne régulière, mais des individus qui participent de temps à autre à une aventure, avant de revenir à leurs recherches ou à leurs méditations. S'ils sont détaillés dans les règles, c'est surtout pour que les maîtres de jeu puissent en disposer comme PNJ. Ces deux classes sont aussi très "chrétiennes", donc mieux perçues par l'Eglise... ou, en tout cas, mieux tolérées (surtout l'ermite). Attention, l'Alchimiste n'est pas un artilleur (comme on le joue, hélas, trop souvent) ; c'est autant un homme de science qu'un chrétien, et les deux aspects de son art (magie et piété) ne sont jamais séparés dans son esprit. Même si, dans la réalité, l'Inquisition a commencé relativement tardivement à rechercher les sorciers (elle a d'abord poursuivi les hérétiques), elle peut très bien intervenir dans le monde de la Table Ronde ; un magicien n'est-il pas un hérétique parfait ?

En bref, soyez prudent avec la magie. Ne la laissez pas envahir votre univers. Sa rareté ne peut que la rendre plus mystérieuse, plus terrifiante et donc plus puissante.

Modifications de la table des occupations

Milieu social d100	Occupation	Bonus profession
Serf		
01-10	Assistant de l'armurier	+1
11-25	Assistant du forgeron	+1
26-40	Charpentier	—
41-55	Cultivateur	—
56-70	Domestique	—
71-85	Garçon d'écurie	—
86-00	Gardien de troupeau	—
Paysan		
01-13	Bûcheron	—
14-26	Charbonnier	—
27-39	Cultivateur	—
40-52	Eleveur	—
53-65	Maraîcher	—
66-78	Meunier	+1
79-91	Pêcheur	—
92-00	Ermite	+2
Villageois		
01-03	Armurier (armes)	+2
Citadin		
04-06	Aubergiste	—
07-09	Barbier	—
10-12	Boucher	—
13-15	Boulanger	—
16-18	Briquier	—
19-21	Charpentier	—
22-24	Charron	—
25-27	Chaudronnier	—
28-30	Colporteur	—
31-33	Cordonnier	—
34-36	Cuisinier	—
37-39	Domestique	—
40-41	Fauconnier	+2
42-44	Forgeron	+1
45-46	Haubergier (armures)	+2
47-48	Maçon	—
49-50	Marin	—
51-52	Maréchal-ferrant	+1
53-54	Mendiant	-1
55-57	Menuisier	—
58-60	Mineur	—
61-63	Potier	—
64-66	Porteur d'eau	—
67-68	Sabotier	—
69-70	Savetier	—
71-72	Sellier	—
73-74	Tailleur de pierre	+1
75-76	Tanneur	—
77-78	Tavernier	—
79-80	Tisserand	—
81-82	Tonnelier	—
83	Assassin	—
84-86	Bateleur	—
87	Enchanteur	+1
88	Ermite	+2
89-90	Espion	—
91-92	Homme d'armes	+1
93-94	Marchand itinérant	+1
95-96	Sorcier	—
97-98	Trouvère	+2
99-00	Voleur	—
Bourgeois		
01-03	Apothicaire	+1
04-06	Architecte	+1
07-09	Argentier	+2
10-12	Banquier	+2
13-14	Changeur	+1
15-16	Chroniqueur	—
17-18	Capitaine de navire	+2
19-20	Charpentier naval	—
21-22	Copiste	+1
23-24	Drapier	—
25-26	Ebéniste	—
27-28	Ecrivain public	—
29-30	Erudit	+1
31-32	Fabricant de voiles et cordages	—
33	Héraut	+2
34-35	Joaillier	+2
36-37	Luthier	+1
38-39	Orfèvre	+2
40-41	Parcheminier	—
42-44	Parfumeur	+1
45-46	Peintre	—
47-48	Pelletier	+2
49-50	Poète/Ecrivain	—
51-53	Sculpteur	—
54-56	Souffleur de verre	—
57-59	Tailleur	—
60-63	Teinturier	—
64-66	Verrier	—
67-70	Alchimiste	+1
71-72	Astrologue	+1
73-75	Enchanteur	+1
76-77	Ermite	+2
78-79	Espion	—
80-85	Homme d'armes (archer)	+1
86-90	Marchand itinérant	+1
91-94	Médecin	+2
95-96	Sorcier	—
97-00	Trouvère	+2
Noble		
01-05	Alchimiste	+1
06-10	Astrologue	+1
11-94	Chevalier	+3
95-99	Enchanteur	+1
00	Sorcier	—

Note : le prêtre a été omis dans cette table, car un homme de Dieu faisant vœu de célibat, il ne peut pas être le père d'un personnage.

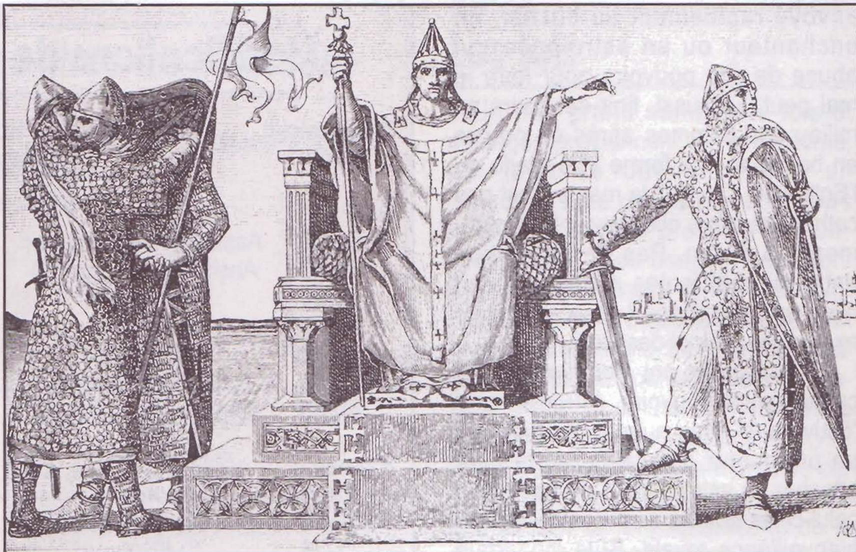
Le Jugement de Dieu

Le Jugement de Dieu, appelé aussi ordalie quand il ne s'agit pas d'un duel judiciaire, occupe une place tout à fait spéciale au sein de la justice médiévale. Selon l'Eglise, Dieu ne peut que faire triompher le juste, et l'ordalie réussie constitue donc une preuve absolue de l'innocence de l'accusé. C'est pourquoi, un Jugement de Dieu a toujours lieu en public et en présence de membres du clergé.

Le duel judiciaire n'est pas toujours du goût de l'Eglise. En général, il est réservé à la noblesse. Il peut prendre d'autres formes pour les manants ou pour les nobles qui ne sont pas représentés par un champion.

Ainsi, dans l'épreuve du feu — dans laquelle on doit plonger la main dans les braises ou saisir un fer chauffé au rouge —, comme dans l'épreuve de l'eau chaude — la main est plongée dans de l'eau bouillante —, l'accusé doit guérir dans un laps de temps donné (trois jours, le plus souvent). Par contre, dans le jugement de l'eau froide, l'inculpé est plongé tout entier dans une rivière ou un bassin, attaché à un filin, pieds et poings liés ; s'il coule, il est reconnu innocent (auquel cas il est repêché en plus ou moins bonne santé), mais s'il surnage, il ne peut être que coupable, puisque qu'il est rejeté par "l'élément pur".

Dans le cadre des règles de Légendes, le Jugement de Dieu doit être favorable à l'innocent. Ses chances de réussite seront donc augmentées — en termes de jeu — de son score de Piété. Selon les cas, il pourra s'agir d'un bonus aux chances de guérison, aux jets de dés en combat, etc. N'hésitez pas à abuser de votre pouvoir discrétionnaire de Maître des Légendes pour vous assurer que le résultat de l'ordalie ou du duel judiciaire reste logique... tout en laissant planer un certain suspense.



Quelques privilèges de la noblesse

• Le droit de monter à cheval et de porter l'épée (des dispenses pouvaient être accordées dans certains cas).

• Le droit d'avoir dans les églises ou les chapelles des bancs et des places d'honneur, voire des monuments funéraires. A cette époque, le peuple se tient debout dans les églises...

• Le droit des trésors : les ducs et les comtes ont l'entière propriété des matières métalliques trouvées sur leur domaine.

• Le privilège du varech : le seigneur d'une contrée maritime a le droit de s'approprier les épaves des navires naufragés et leur contenu.

• Le droit de marque : un suzerain peut infliger des représailles sur les terres d'un coupable, en châtiment d'un serment rompu ou d'un crime abominable.

Et pour finir...

- Uther Pendragon n'a jamais possédé Escalibor. L'épée est apparue dans une enclume devant l'Abbaye de Westminster après la mort du roi...

- Mordret n'est pas le fils de Morgane, mais celui de Morgause, sa sœur, épouse du roi Lot d'Orcanie. Il y a bien inceste, mais pas avec Morgane. Mordret est en fait le demi-frère de Gauvain...

- Le premier chevalier que rencontre Perceval est Gauvain, et si le jeune homme est naïf, ce n'est pas pour autant un benêt...

- Les barons révoltés contre Arthur n'assiègent pas Léodagan de Carmelide. Ce dernier est attaqué par le duc Frolle d'Allemagne et Ponce Antoine de Romanie...

- Par contre, Arthur lui-même est assiégé dans la cité de Logres par ses vassaux rebelles...

- Arthur vient au secours de Léodagan incognito, en compagnie de Ban de Benoic (père de Lancelot) et du frère de ce dernier, Bohort de Gannes...

- Le Graal n'a absolument rien à voir avec une quelconque maladie symbolique d'Arthur...

- Merlin n'utilise jamais le "souffle du dragon", qui est une totale invention, même si l'idée est très belle...

- Morgane était une femme passionnée, mais pas une mégère vouée aux forces du Mal ; elle avait seulement un caractère très rancunier et s'est acharnée sur Lancelot quand celui-ci a repoussé son amour...

- Lancelot n'est qu'un jeune adolescent qui se rend à la cour d'Arthur quand il le rencontre pour la première fois. Il n'a jamais défié le roi...

- Arthur ne surprend jamais Lancelot et Guenièvre. Et même s'il s'est douté certaines fois de leur amour, il ne les a jamais pris "en flagrant délit"...

- Ce n'est pas Morgane, mais Viviane, qui enferme Merlin dans une tour de vent dont il ne sortira jamais. L'Enchanteur se laisse d'ailleurs enfermer en pleine connaissance de cause (n'oubliez pas qu'il connaît l'avenir)...

- Arthur ne dresse pas la Table Ronde en souvenir de sa victoire sur les Saxons.

- C'est Merlin qui annonce la quête du Graal et qui pousse le roi à mettre cette table dans son château de Carduel.

- Selon les versions, c'est parfois Uther, ou parfois Arthur, qui accepte de lancer la quête du Graal...

Ce Volume 6 de JD+ est dédié à Howard Phillips Lovecraft dont 1990 marque le centenaire de la naissance. Vous trouverez dans ses pages :

● Des précisions concernant les problèmes de Santé Mentale dans **L'APPEL DE CTHULHU**, ainsi que trois nouvelles folies. *Par Lin Anglard.*

● Une petite biographie de Lovecraft. *Par José Cuervos.*

● Comment utiliser une agence de détectives dans **L'APPEL DE CTHULHU**. *Par Jacques Dalstein.*

● Cthulhu 2190, une proposition de variante futuriste pour **L'APPEL DE CTHULHU**. *Par Pierre Zaplotny.*

● Des règles très avancées — et officielles ! — pour **ILLUMINATI.** *Adaptation française par Perceval Wilson.*

● L'adaptation française de **STAR WARS** comme si vous y étiez. *Par Jean Balczesak.*

● Des propositions et des variantes de règles visant à améliorer le réalisme dans **STAR WARS.** *Par Bruno Martin.*

● Des précisions concernant certains aspects de **WARHAMMER** et de nouvelles règles de combat. *Par Pierre Lejoyeux.*

● La chasse aux trésors est ouverte dans **MALEFICES**. *Par Michel Gaudo.*

● Des éléments permettant de jouer un Moyen-Age crédible dans **LEGENDES DE LA TABLE RONDE**. *Par Anne Vétillard.*

JD+? Le "Plus" de Jeux Descartes !